

平成10年4月15日発行（毎月2回、15日、30日発行）
第13巻第10号通巻219号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE

ゲーメスト

GAMEST

April 15.1998 No.219

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本



総力特集
AOU SHOW最強ゲームはこれだ！

リアルバウト餓狼伝説2 ザ・ニューカマーズ
ファイティングバイパーズ2
メタルスラッグ2
ストリートファイターEX2

エアガイツ

攻略前線、驀進中！

幕末浪漫 月華の剣士／MARVEL vs. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES／アームドポリスバトライダー
ゲットバス／バトルトライスト／堕落天使
電車でGO！2高速編／ほか

電脳戦機バーチャロン
CYBER TROOPERS VIRTUAL-ONオラトリオ・タングラム
ORATORIO TANGRAM

1998
4.15
毎月15日・30日発売／定価
510yen



TAITO®

ZUNTATA NEW RELEASES

ZUNTATA RECORDS 新譜案内

MAR.21.RELEASE

完全限定
ZUNTATA RARE SELECTION

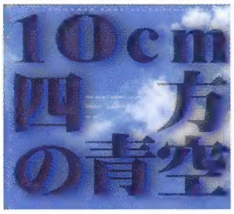
今一番“熱い”ゲームミュージック集団
“ZUNTATA”が贈る
完全限定版アルバムシリーズ!!

“OGR”と“TAMAYO”（ZUNTATA）が作曲した未CD化曲を集めた、
セレクションアルバムが満を持して登場!!
両タイトル共、ジャケットにシリアルナンバーを印字!!
今までにない“OGR”の世界観と“TAMAYO”ワールドが新たな1ページを刻む。



「恋してますか。それは奇怪な恋ですか…」
“OGR”が奏でる「東京SHADOW」
オリジナルサウンドトラック!!

ZUNTATA RARE SELECTION Vol.1
"STOIC ROMANCE" by OGR
ZTTL-0020 ¥2,550（税込）



「東京には、空がない。」
2015年、日本民族は絶滅の危機に瀕していた…。
オリジナルストーリーを元に“TAMAYO”が手掛けた
ビジュアルイメージサウンドの全てを遂にアルバム化!!

ZUNTATA RARE SELECTION Vol.2
"10cm四方の青空" by TAMAYO
ZTTL-0021 ¥2,550（税込）

RARE度満点!!

ZUNTATA RARE SELECTION
発売記念キャンペーン!!

さらにレアな豪華「OGR & TAMAYO」カップリングシングルCDプレゼント

ZUNTATA RARE SELECTION Vol.1かVol.2に入っている応募券をアンケートハガキか官製ハガキに貼りご応募下さい。抽選で300名様に“豪華「OGR & TAMAYO」カップリングシングルCD”（Vol.1未収録曲とVol.2のボーカル曲の日本語バージョン等を収録予定）をプレゼント。

■応募先:〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3
（株）タイトー ZUNTATA RECORDS「ZUNTATA特製シングルCD」キャンペーン係
■応募締切:1998年4月末日消印有効　※当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。

TAITO SOUND TEAM
“ZUNTATA”

企画・制作・発売元（株）タイトー
販売元（株）SME・インターメディア
商品に関するお問い合わせは
（株）タイトー AV営業部 レーベル課
TEL 0120-73-2000 FAX 03-3980-7100
（株）SME・インターメディア TEL 03-3266-5771



今度は新幹線(こまち)。
今度は“新幹線こまち”で高速運転にトライしませんか？
そして新システム“定通”をパスすれば、いよいよアナタは鉄道の達人。さらに、鉄道ファンも感涙の釜飯で有名な横川駅でのEF63連結を再現!!
もう到着まで待ちきれない。
電車でGO!2 高速編
LET'S GO BY TRAIN! 2
TM
MAX 245km/h
この路線を走ります。
秋田新幹線こまちE3系
（秋田ー大曲）
京浜東北線209系
（品川ー上野〈快速〉）
ほくほく線HK100形
（直江津ー六日町〈快速〉）
©TAITO CORP. 1997
株式会社タイトー®
TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/
〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3 ※画面写真・ゲーム内容は改良のため予告なく変更する場合がございます。

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON

電脳戦機バーチャロン

ORATORIO TANGRAM
オラトリオ・タングラム

AOUショーにおいて、完成度89・4%バージョンでの登場となった「電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム」(通称オラタン)。
　ショーでは全12機種中、11機種に触れることができた。細かい調整は入るかもしれないが、グラフィックや動きの処理などは完成版と同じと考えて間違いないだろう。それをふまえた上で今回は、ショーで使ってみた感想とともに、ハイエンドCGによる各キャラの紹介をしていく。
　全体的な印象を前作と比較すると、ダッシュ攻撃、ダッシュキャンセルなどの硬直が全キャラ通して少なくなった点や、視点の微妙な変化により空中の敵を視認しやすくなっているなど、大幅に遊びやすくなった印象を受けた。



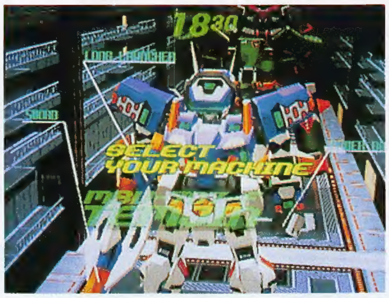
V.R.11機種ロールアウト!!　残り1機種は依然として不明のままだが、オラトリオ・タングラムの全貌がここにきて、ついに明らかにされようとしている…。

CYBER TROOPERS Virtual On ORATORIO TANGRAM



高汎用性標準機体





　前作から機体名も変わらず継承されている機体だけに、基本的な武器などに大きな変更点はない。
　しかし、基本性能の高さは相変わらずで、機動性、攻撃力などの能力は高く、ビームソードの威力は安定しているし、操作しやすいという特徴も受け継がれている。
　気になった変更点といえば、ボムの形状が少し小さくなったというぐらいだ。
　ここまでの紹介だと、何も変わってないじゃないか！と思いがちだが、実はターボショットなどの特殊攻撃が非常に充実しているのだ。
　ターボショットの攻撃形状はおいおい紹介していくが、全体的に破壊力があるものが多い感じ。
　また、前作のグライディングラムのような特殊攻撃も多く、さまざまな攻撃方法に無限の可能性が感じられる。
　前作同様、安定した強さを誇る機体になりそうだ。

TEMJIN テムジン

RAIDEN
ライデン



ライトウェポンにバズーカ、レフトウェポンにグランドナパーム、そしてライデンのウリともなるレーザーがセンターウェポンに…。

レーザーの威力は若干弱くなった印象があるが、基本的な武装形態は前作同様だ。キャラとしてもレベル分けするならばライデンは重量級。足が遅く、ダッシュの距離も短いなど、その機動性も変わらないといったところか。



高性能光学兵器装備重攻機体

オラトリオタングラムでの新たな攻撃「ターボショット」のほうは、なにやら細いレーザーを広範囲（拡散!?）に発射。それ自体にはダメージがなかったようだが、敵がその間にいるとレーザーが消えるまで脱出することができない。さらに敵がそのレーザーに触れると〝シビレ〟て制御不能にすることができる。そして、そこにレーザーを狙い撃つ！という画期的な戦略が多く見られたし、印象的であった。今後絶対的な武器となることは間違いないだろう。



ORATORIO TANGRAM

Virtual On

CYBER TROOPERS

GRYS-VOK
グリスボック

「グリスボック」とは、ミリタリーな雰囲気と武装が印象的だった１作目のバーチャロイド「ベルグドル」の後継機と思われる機体で、その特徴が随所に受け継がれている。

まずウェポンについてだが、ライトウェポンに連射可能なグレネードランチャー、レフトウェポンに直進性のあるハンドナパーム、そしてセンターウェポンには4発同時発射の誘導ミサイルと、基本的にはベルグドルと同様な武装が搭載されているようだ。



また気になる新システムのターボショットだが、右側にはより強力な大型ミサイルが、左側にはバルカン砲のようなものが取り付けられていた。これらについては追って詳しく解説していきたいところだ。

以上のことから充実した武装を持つことがわかるこのグリスボック。ただやはり重量がかさむのかその機動性はあまり高くないようだ。格闘戦よりも射撃が得意なパイロット向けのこの機体、どのような調整を受けて発売されるのか、実に楽しみである。

多目的火力装備満載機体





APHARMD B

アファームド・ザ・バトラー

緑の軍服に身を包み、二丁拳銃を武装した機体がアファームド・ザ・バトラーだ。今回、アファームドは機体が2種類あり「ストライカー」と「バトラー」というのがいるということを忘れてはもらいたくない。で、バトラーだが、こちらのほうは前作アファームドの継承と思ってもいいだろう。操作感覚も身のこなしが軽く、前作同様の扱いでも問題はない。非常に使い勝手のいい機体だ。

武器はライトウェポンにサブマシンガン、レフトウェポンにグレネードディスチャージャー、センターウェポンは近接攻撃用のトンファーが装備されている。ただ、新型ボムのグレネードディスチャージャーは前作のベルグドルが装備していたナパームににている武器になっている。しかし前ダッシュして使うと前作同様のドーム状の爆発になるぞ。

そのほかにはこれまた予想外の攻撃が⁉巨大な竜巻が起こり、敵に向かって直進していくものや、近接時ジャンプで逃げようとするヤツに昇○拳で撃墜？なんてのもあったぞ！







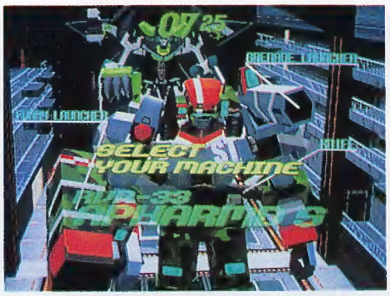
超格闘対応機体

CYBER TROOPERS Virtual On ORATORIO TANGRAM

超火力強化型機体







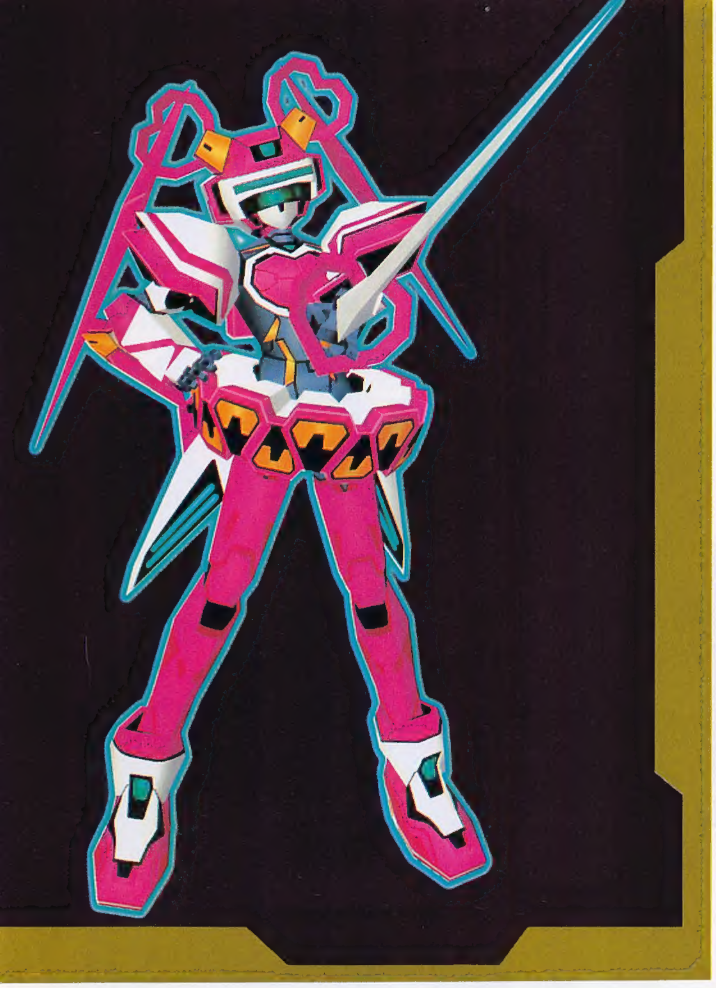
オラトリオ・タングラムの完全な新キャラが「アファームド・ザ・ストライカー」だ。見た目、バトラーとほとんど変わらないが、ストライカーのほうは左肩にグレネードランチャーを装備しているので、それで見分けてくれ。

感想はバトラーに比べ、若干重い感じ。ダッシュの距離もかなり短いし、はじめはちょっと扱いづらいかもしれない。接近戦でゴリゴリ戦うよりも、やや中間距離から攻撃するタイプなのだろうか？

武装はライトウェポンにファニーランチャー、レフトにボム、センターにはグレネードランチャーが装備されている。しかし、センターウェポンは通常時非常に弱々しい攻撃で、ミサイルがポンッと2発発射されるだけ…。でもダッシュやターボショットではその威力が発揮されていたぞ。そのほかではターボショットでボムを投げたとき、コロンと転がり障害物にあたっても爆発はせず、沈黙が…。どうやら時限式らしく、敵が近付くと爆発するらしい。至るところにワナをはって戦うのかな？

APHARMD S

アファームド・ザ・ストライカー



CYPHER サイファー

CYBER TROOPERS

今回AOUショーでサイファーをプレイしてみたが、プレイ感覚自体はバイパーⅡと同じ雰囲気と思っていいだろう。

もちろん、今後やり込まれていけば前作のバイパーⅡとはまったくの別ものになることは間違いないだろうが、初めの数プレイでの違和感はない。あのバイパーⅡ独特の軽い動きは相変わらずだ。

さて、それよりも気になるのがさまざまな武器だろう。特にターボショットは多種多様にわたり研究のしがいがある。

まず、ジャンプダッシュに放つことができる4～6WAYに分裂するホーミングミサイルなどは、その軌道を見ているだけでも美しかった。

ほかに、相手に刺さったままダメージを与え続けるダガーもある。オラトリオタングラムでは、この系列の武器が多くありそうで楽しみだ。

あと忘れてならないのはライトウェポンのマルチランチャー。ダッシュだけでなくスライディングやターボショットを使えば用途も広がる。



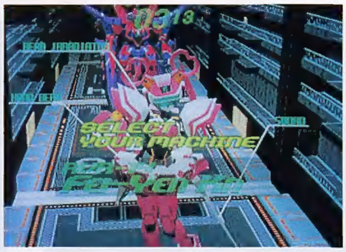


高機動型可変機体

Virtual On

高機動型可憐機体





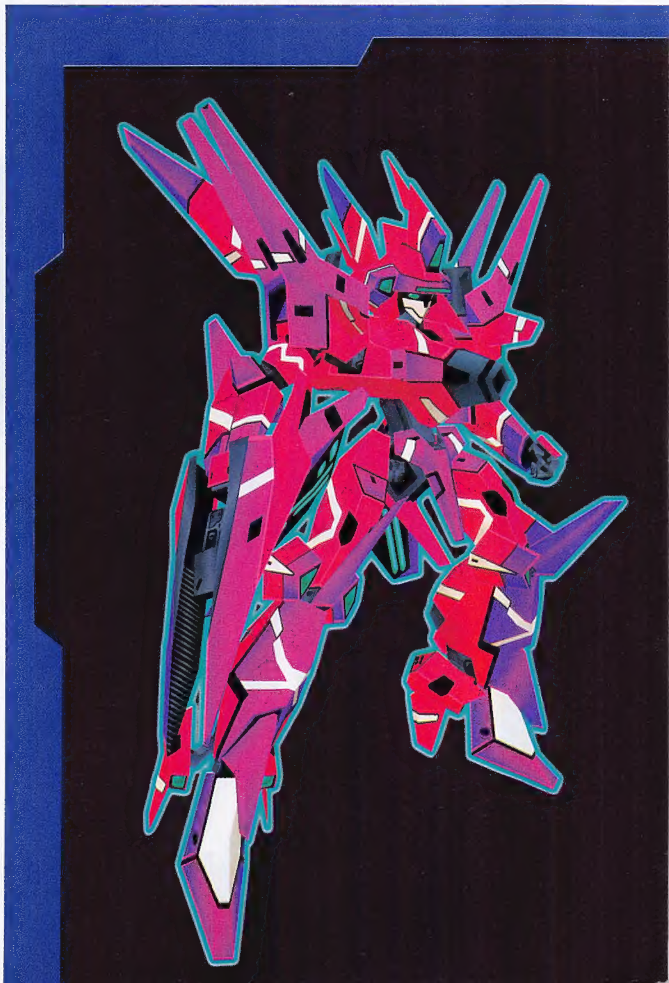
前作に比べて、より人間に近いフォルムへ進化を遂げたフェイーイェン・ザ・ナイト。

名前に「ナイト」の名を冠する通り、左手に「ソード」右手には「シールド」を標準装備。そこから繰り出される近接攻撃は非常にリーチが長く、前作におけるところのテムジン、バイパーⅡクラスにも匹敵する攻撃範囲。高機動を生かしてのダッシュ近接なども十分に狙っていけそう。

遠距離戦の武装兵器については、従来のライトウェポン：ハンド・ビームにセンターウェポン：♡ビームはそのまま。レフトウェポンがソードから衝撃波を飛ばして攻撃するモノへと変更されてはいるが、感覚的には変わらない。

さて、気になるフェイーイェンならではの特殊機構システム「ハイパーモード」は今回も健在。一定のダメージ蓄積で発動して、機体色が金色へと変化。攻撃力がUPして一部の攻撃バリエーションが変化する点も基本的には同じだと思って間違いなさそうだ。

ORATORIO TANGRAM



Fei-Yen Kn フェイーイェン・ザ・ナイト

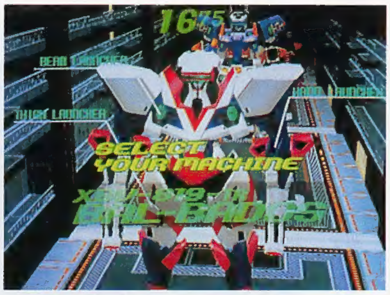
BAL-BADOS バル・バドス



バルバドスはその動きから、コミカルな印象を受ける機体である。基本の立ちポーズから勝利ポーズに至るまで、カッコ良さとはちょっとずれた「笑い」のエッセンスが詰まっている。特に空中ダッシュの動きは必見で、空中をバサロキックで泳いでいく姿は、まさに「水を得た魚」状態だ。

その外見や動きとは裏腹に、武装が強力なのもバルバドスの特徴といえるだろう。装備自体は前作のバル・バス・バウに酷似しているのでそれと比較すると、ライトウェポンのリングレーザーは大型化され、より高速で発射されるようになり、レフトウェポンのFマインは3種類の異なる弾体を射出できるようになった。センターウェポンのハンドビットは変化が大きく、ジャンプ、ダッシュ、しゃがみですべて性質の違う攻撃になる。





難解系多機能型試作機体

CYBER TROOPERS Virtual On ORATORIO TANGRAM

氷雪魔法系神型機体







今回新たに戦場に投入されるVRの1機、その名はエンジェラン。ポニーテールにフレアスカート、杖を持った女性（魔法少女？）型バーチャロイドで、機動性はバーチャロンでは珍しく標準的、ジャンプは高めで、空中での機動はややふわりとした感じ。

その一方で武装は特徴的で、杖から氷の高速弾を発射、連射もできて使い勝手の良さがウリの右手武器。

追尾性能が高い氷柱を発射する左手武器。

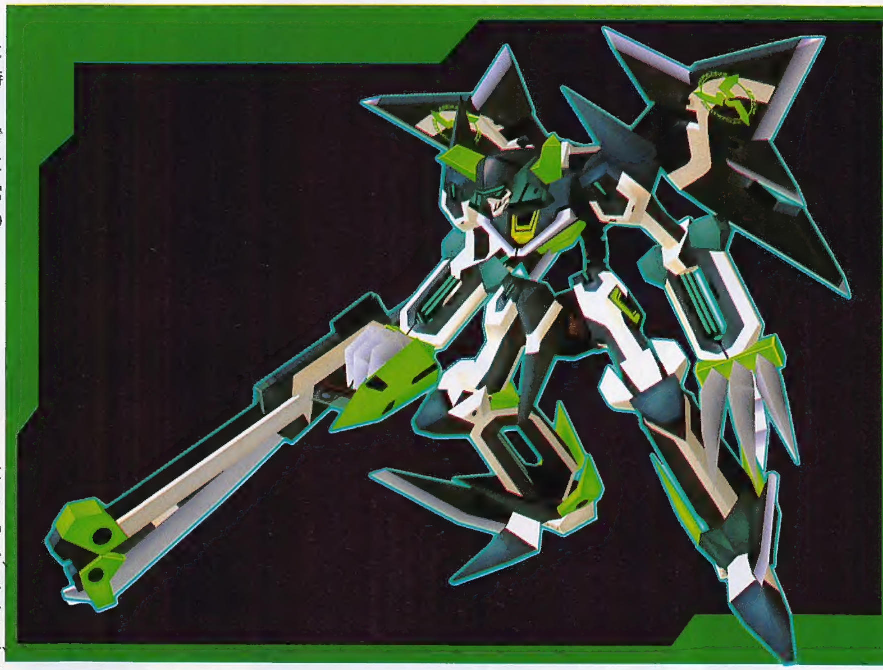
そしてなんといっても特徴的なのが両手武器で、巨大な氷のドラゴンを召喚（？）するもの。ドラゴンがショット状の氷のブレスを連射してくれるので、エンジェラン本体との挟み撃ちなどといった連携攻撃も可能だ。

ターボショットも、拡散弾に、弾を防ぐ氷の壁、相手を氷づけにして動けなくする（！）追尾弾、巨大な氷柱など個性的で使いこなしがいのある攻撃が目白押し。これまでにない戦法が期待できるぞ。

ANGELAN エンジェラン



SPECINEFF スペシネフ



今回から加わった、新機体スペシネフは、既存のバーチャロイドとは多少異なるスタイリングで、例えるならば、某エ○ァ量産機や、西洋の怪物、ガーゴイルといった、悪魔的な体型が特徴的だ。

主に基本フレームだけで構成された、その外観から容易に予想できるように、装甲値は非常に低く、前作のバイパーⅡ以下の印象を受ける。

怨恨呪詛的暗殺機体

また、極限までシェイプされた装甲の軽さから生まれるスピードは、歩行時には中速以下だが、ターボダッシュ時には、距離は短いものの、他機種の追随を許さない。



気になる武装だが、両手でかなり長いロングランチャーを携帯しており、撃ち出されるショットの弾速はかなり速く、両トリガーで、縦方向に波状に射出される。左手には、浮遊するプラズマボムのようなものが内蔵され、そのホーミング性能はかなり高い。また、背面の巨大な翼も高速でブーメランのように撃ち出すことができる。

Virtual On

CYBER TROOPERS

ORATORIO TANGRAM

DORDRAY ドルドレイ



まず最初に目に付くのが、どっしりとしたヘビー級のボディに、テーブル状の平らな頭部。タイプとしては、ドルカスの後継機といった感じで、機動力は低いものの、分厚い装甲を生かしたパワープレイが期待できそうだ。



超重装甲突撃型機体

ライトウェポンには、ドルカスのファイアボールとは違い、クローランチャーが装備されている。ただ、前作のような弾の大きさや連射力は感じられなかった。レフトウェポンは、ハンマーではなくドリルを装備。ドリルは障害物に当たっても跳ね返らず、その内部を（スピードは落ちるが）突き抜けて相手に向かっていくという一風変わった武器。しかも、ヒット後は相手にしばらく刺さり、掘削するように徐々にダメージを与えてから戻ってくる。センターウェポンは、前作のバル・バス・バウが装備していたリングレーザーのようなもの（Vハリケーン）を発射する。これらは当然、ダッシュやターボショットなどで大きく性質が変わるものもあるので、それらを使った連携がどう発展していくのか今から楽しみだ。





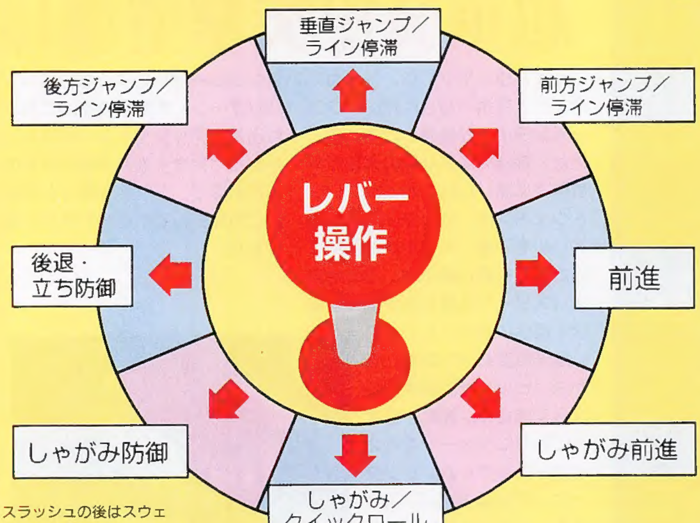
ラインシステムがさらに進化した

リアルバウト餓狼伝説シリーズといえば、ラインシステムが特長の1つ。今回のラインシステムは評価の高かった「リアルバウト餓狼伝説」のシステムを元にバージョンアップされている。

ラインは2ラインのみ、メインラインと奥のスウェーラインで、Dボタンでライン移動。移動した場合、一定時間でメインラインに戻されるが、レバーを上に入れておけば停滞することもできる。攻撃方法は、メインラインからならDボタン。スウェーラインからはA、B、Cボタンがそれぞれ対応している。そして、メインライン、スウェーライン共に、対ラインからの攻撃をガードできるのも特長だ。

レバー操作

レバー➡➡：ダッシュ
レバー⬅⬅：飛び退き
レバー小さく⬉or⬆or⬈：小ジャンプ
スウェーラインでレバー⬇：クイックロール



※スラッシュの後はスウェーライン時の行動

ボタン操作

Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン
パンチ／対メインライン 上段攻撃	キック／対メインライン 下段攻撃	威力大攻撃／対メインライン 威力大攻撃	ライン移動・対スウェーライン攻撃／メインラインに戻る
A	B	C	D
A+B 避け攻撃		C+D 挑発	

パワーゲージ

パワーゲージは、通常技を相手に当てる（ガードorヒット）か必殺技を出す、もしくは相手の攻撃をガードすると溜めることができる。

パワーゲージの表示にはそれぞれ、「Hパワー」「Sパワー」「Pパワー」と段階が有り、パワーゲージを半分くらい溜めると「Hパワー」状態。この状態でブレイクショットが使えるようになる。パワーゲージを最大まで溜めると「Sパワー」。この状態ではパワーゲージが減少していくのが特長。パワーゲージが無くなるまでなら超必殺技を使える。

そして、「Pパワー」だが、これは体力が半分以下になった、いわゆる超必殺技が使える状態の時にパワーゲージを最大まで溜めると生じる。特長は潜在能力が使えること、パワーゲージが「Sパワー」のときに体力が赤くなっても「Pパワー」になるぞ。



「Pパワー」で潜在能力もOK。狙うしか。


「Sパワー」なら超必殺技が使える。ただし１回使うと消失。

スウェーラインの行動あれこれ



下半身無敵のまま中段攻撃を出す。



上半身無敵のまま下段攻撃を出す。



無敵はないが、ヒット後つながる。



特定のキャラにのみ存在。



終わりに隙はあるが全身無敵で戻る。

使いやすくなった避け攻撃

前作までの避け攻撃は、ガードモーション中に前Aと入力するため非常に使いにくいものがあった。しかし、今回はコマンドが「A＋B」に変わったため簡単に出すことができる。その性能は攻撃を避けている間は上半身無敵。そしてこの後に攻撃をしかけていく。キャンセルもかかるので攻撃を避けて攻撃→必殺技とつなげていくことができるぞ。


この間は上半身無敵。そのため対空にも使える。


そして攻撃。技はキャラによって決まっている。


キャンセル必殺技でダメージも問題なし。

テクニカルライズとグランドスウェー

相手にダウンを奪われたとき、今回新たに加わったシステムがテクニカルライズ。このシステムは、ダウン後に地面に叩きつけられる瞬間にレバーを後ろに入れ、Dを入力することでダウン状態をキャンセル、一気に起き上がれるというもの。グランドスウェーは前作同様、スウェーラインに逃げることができるもの。コマンドは、ダウンの瞬間にレバーを上要素に入れDを押せば出すことができる。これらのダウン回避は、投げ技、超必殺技、潜在能力、ブレイクショット技に使うことはできない。当然のことだが、1ラインステージでのグランドスウェーも使用することはできないぞ。



テクニカルライズ



グランドスウェー



ダウン回避

Hパワーが鍵

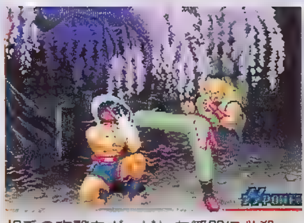
パワーゲージが「Hパワー」以上の時に使うことができるブレイクショット。前作では、各キャラに1つずつの必殺技が設定されていたブレイクショットだが、今回RB2では、複数の技がブレイクショットに対応するようになった。

ブレイクショットとは、相手の攻撃をガードしたときに必殺技を入力することで、ガード後の硬直をキャンセルして必殺技を繰り出すことができるシステム。

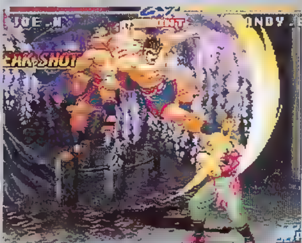
ブレイクショットに成功した時点で、対応した必殺技がブレイクショットという文字とともに発動する。このとき、パワーゲージはブレイクショットに費やした分だけ減少する。

ブレイクショットはガードモーションをキャンセルして素早く必殺技に移行する分、相手の硬直にヒットしやすい。だが、無敵時間がなかったり攻撃発生が遅い必殺技の場合は、次の攻撃が間に合ってしまうなどブレイクショットとしての効果が薄れてしまうこともある。

この場合特に多段ヒットする必殺技などには潰されやすい。そのためブレイクショットもその効果に見合った技を選んで行う必要があるわけだ。


相手の攻撃をガードした瞬間に必殺技を入力。


ゲージが満たされていればブレイクショット発動。


いろいろな技が対応されているので使い道は多い。

ブレイクショット

リック・ストラウド

Rick Straud

シューティングスター	⬇⬊➡+AorC
ディバインブラスト	⬇⬋⬅+C
フルムーンフィーバー	⬇⬋⬅+B（タメ押し）
H　ヘリオン	➡⬇⬊+A
S　ガイアブレス	➡⬅⬋⬇⬊+BC
P　ハウリングブル	➡⬅⬋⬇⬊+C

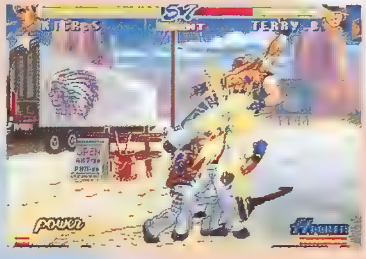
チャンピオンへの挑戦権を得た夜、リックはじっと考え込んでいた。
祝賀パーティーの行われているホールの窓の外では、風の音が甲高く響いている。
カジノのショーボクサーから、10年かかってここまでたどり着いた。本来なら狂喜していなければならない夜のはずだった。
リックの友人が不思議そうに顔をのぞき込む。
「なんだ?シケた顔してんな、リック。どうかしたのか?」
「いや、なんでもない」
短く答えて、リックは窓の外を見やった。

リックはネイティブ・アメリカンの父と白人の母の間に生まれた。
生まれてすぐに亡くなった父のことはまるで記憶になくても、リックは幼い頃から、自分の中にネイティブとしての血が流れていることに気付いていた。
かすかにではあるが、自然の声を聞くことが出来たからだ（といっても、傘を持って行くかどうか決めるくらいの役にしか立たなかったが）。
こんな風の日には、いつも聞こえていた自分への呼び声が、特にはっきりしていると感じるのは気のせいだろうか?
「…違うな、俺を呼んでいるんだ」
不意に立ち上がったリックを、友人が驚いて見上げた。
「リック／おい、どこに行くんだ!?」
「悪いな、後は適当にやっといてくれ。タイトル戦には戻るよ」
背後で友人が何か言うのを聞き流して、リックはドアを閉めた。

大ざっぱでマイペースな性格で、しばしば思い付きで行動する。
普段は子供のような面が表に出ているが、闘いの場では常人離れした集中力を発揮し、外見からは想像も出来ないほど緻密な闘いを見せる。
強い相手は素直に賞賛するが、弱者に対してはあまり心優しいとは言えない。



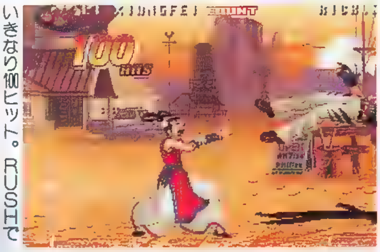
格闘スタイル：ボクシング
国籍：アメリカ
職業：ボクサー
誕生日：1971年8月16日
年齢：27歳
身長：187cm
体重：80kg（クルーザー級）
血液型：B型
趣味：木彫り
好きな食べ物：ダチョウの卵
嫌いなもの：化粧品の匂い
大切なもの：ターコイズのピアス
得意スポーツ：ボクシング
好きな音楽：カントリーミュージック
特技：天気を当てること
声優：タニー山口



シューティングスターは5パワー対応技だ。

ワイルドな雰囲気を醸し出すリックのファイトスタイルは、ボクシング。RBシリーズに参戦するだけあって、重さと速さを兼ね備えている非常にカッコいいキャラだ。
シューティングスターは突進技で、Aは連続技に使える。ディバインブラストはステップアウト（この間は無敵）してからのダッシュストレート。フルムーンフィーバーは上半身無敵のウェービングで、隙なく別の技へつなぐことが可能だ。ヘリオンはブレイクショット対応のカウンター技。潜在能力のハウリングブルは、高速のパンチで生まれた衝撃波（かまいたち?）で離れた相手を攻撃できるぞ。（はまー）





いきなり100ヒット。RUSHではないし、香緋自身も驚いてるようだ。

とにかく扱いやすいキャラ、それが香緋だ。2格ゲーをやったことのある人なら、最初から自然に扱えると思う。
とりあえず必殺技をさらっと紹介しておこう。那夢波は打撃必殺技でキャンセルから活躍するだろう。閃里肘皇は前転して相手に接近し打撃を加える技だ。貫空（左の写真）で追い打ちできるぞ。天崩山は上昇する対空技で守りの要となるだろう。大鉄神は突進系の超必殺技だ。潜在奥義の真心牙は投げと打撃を兼ねた技で、昔のユリの百烈びんたのように相手が投げ間合いにいれば投げになり、投げ間合いにいなければ打撃技が出てくれるのだ。（珈琲ふりーく）

[illegible]と喧嘩が3度の飯よりも好きかもしれない（でもご飯も好き）17歳。
サウス[illegible]の一角にあるチャイナタウンで生まれ育った香緋は、幼い頃から様々な拳法の流派[illegible]首を突っ込み、修行を積んだ。
飽きっぽい性格のせいで長続きしないものの、天性の勘の良さと身の軽さを活かし、10歳の頃から喧嘩に負けたことがない。
娘らしい生活をさせたがる両親とは、年に数回、あたりの家々に響きわたるほどの大喧嘩を繰り返している。
その度に香緋が、外叔祖（母方の大叔父）でありこの街を束ねる大人でもある「白叔父さん」の家に転がり込むのが、この街では最早年中行事のひとつ。
家出といっても所詮同じ街の中のことで、両親も香緋もしばらくすれば何事もなかったように仲直りをする。
現在も「家出」中で、いつもの如く白大人の経営する中華料理店のウェイトレス兼用心棒をつとめている。
彼女が初めて家出をしてバイトに入った年から、無事に逃げおおせた食い逃げ犯は一人もいないという。

良く言えばさっぱりした、悪く言えば飽きっぽい性格。
非常にそそっかしい上にケンカっぱやいので、いつも生傷が絶えない。
白大人をはじめとするチャイナタウンの長老達の中では、その天真爛漫さと威勢の良さから、絶大な人気を誇る。
ギースに牛耳られたサウスタウンの中で、暴力にひるむことなく抵抗し続けた老人達の目には、何者にも捕らわれない香緋の姿は、ことさら爽やかなものとして映るらしい。

格闘スタイル：中国拳法全般
国籍：アメリカ
職業：ウェイトレス（バイト）
誕生日：1981年5月25日
年齢：17歳
身長：160cm
体重：45kg
血液型：B型
スリーサイズ：77・54・79
趣味：昼寝
好きな食べ物：海老餃子
嫌いなもの：礼儀作法
大切なもの：友達
得意スポーツ：短距離走
好きな音楽：日本のポップス
特技：早食い
声優：金月真美

李 香緋

リー・シャンフェイ

那夢波（なんば）	⬇⬊➡+AorC
閃里肘皇（せんりちゅうおう）	⬇⬊➡+B）
閃里肘皇・貫空（せんりちゅうおう・かんくう）	閃里肘皇後に⬇⬊➡+B
H　天崩山（てんぽうざん）	➡⬇⬊+B
S　大鉄神（だいてつじん）	➡⬅⬋⬇⬊+BC
P　真心牙	接近してレバー1回転+C

H：ブレイクショット（パワーゲージがH powerの時に可能）
S：超必殺技（パワーゲージがS powerの時に可能）
P：潜在能力（パワーゲージがP powerの時に可能）



閃里肘皇で前転中の香緋。ちなみに香緋の必殺技名は……。

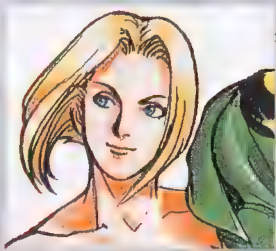


あたたかく見守ってあげようね。

今度は空中から

ブルー・マリー

打撃技がほとんどなく、投げ専門に近づいた。戦略に変化がありそうだ。



	マリーズ・スパイダー
	空中で↓↘→+C
	マリーズ・スナッチャー
	→↓↘+B
	マリーズ・クラブクラッチ
	←タメ→+B
	マリーズ・リアルカウンター
	↓↙←+A
S	マリーズ・タイフーン
	→←↙↓↘+BC
P	マリーズ・エスカレーション
	→←↙↓↘+C

RBシリーズが出るたびに変化してきた、ブルー・マリー。今回も微妙な変更が加わっている。

一番の変更点は、M・スパイダーが地上では出せなくなった点だろう。空中でコマンド入力し、上から襲いかかっていくようになったのだ。地上の連携攻撃からスパイダーに行くという、黄金連携ができなくなってしまった。

潜在能力については、謎が多いので、次号以降を期待してほしい。（ももやん）

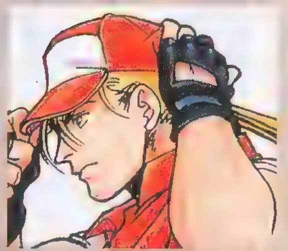


ジャンプ中しか出せなくなったM・スパイダー。なんか不便。

もはや定番！

テリー・ボガード

ダンクやチャージが見当たらないが、そこは新技でカバーだ。



H	バーンナックル
	↓↙←+AorC
	パワーウェイブ
	↓↘→+A
H	ファイヤーキック
	↓↘→+B
	ライジングタックル
	↓タメ↑+A
S	パワーゲイザー
	↓↙←↙→+BC
P	トリプルゲイザー
	↓↙←↙→+C

今回追加されたファイヤーキックは、スライディング→ライジングヒールキックで相手を浮かせることができる必殺技。この後にライジングタックルなどで追撃することが可能だ。技の出が早くブレイクショットにも対応しているので、大活躍してくれることは間違いない。

そのほかの必殺技や超必殺技は、前作までと同じように使っていくことができる。今年も安定した強さを見せてくれるだろう。（はまー）



連続技でバリバリ入る。果たしてゲイザーはつながるか!?

いつもの舞とは違うようだ

不知火 舞

小夜千鳥とコンビネーションアタックがキーポイントになるはず。



	花蝶扇
	↓↘→+A
	龍炎舞
	↓↙←+A
H	小夜千鳥（さよちどり）
	↓↙←+C
	必殺忍蜂
	←↙↓↘→+C
S	超必殺忍蜂
	→←↙↓↘+BC
P	花嵐（はなあらし）
	→←↙↓↘+C

大きく変わったRB2の舞。インストの必殺技だけを見た場合、戸惑うかもしれない。

新必殺技は小夜千鳥と潜在奥義の花嵐の2つだ。小夜千鳥は写真を見てもらえば分かる通り、斬鉄波を連想させる技だ。まぁ舞も忍者だし。

月下乱れ牡丹に代わる潜在奥義の花嵐は、実用的な上昇攻撃系の技だ。

今回の舞の魅力は豊富なコンビネーションアタックにあると思われる。色々できるみたいだぞ。（珈琲ふりーく）

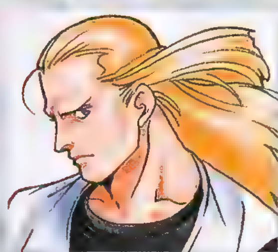


小夜千鳥。ブレイクショット技しやすいコマンドも魅力。

だだんだ～ん♪

アンディ・ボガード

やっぱり頼るのは斬影拳？

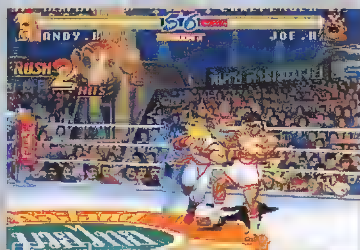


	斬影拳
	↙→+AorC
	飛翔拳
	↓↙←+A
H	昇龍弾
	→↓↘+C
	幻影不知火
	空中で↓↙←+D
S	超裂破弾
	↓↙←↙→+BC
S	男打弾（だんだだん）
	↓↙←↙→+C

斬影拳・昇龍弾・飛翔拳などは前作と比べ目だった変更点は見られないが、そんな中、幻影不知火がちょっとした変化を遂げた。

まず空中からひざで落ちてきて、相手に当たると奥のラインに素早く移動、更に写真のように奥のラインから攻撃しながら本ラインに戻ってくる、という技になったのだ。

また、画面端まで跳ばないものの飛翔拳の飛距離が若干長くなった気がする。潜在能力も新しくなったぞ。（N・O）



ここからさらにラッシュ仕掛けろ。

	九龍の読み	←↙↓↘→+C
H	制空烈火	→↓↘+AorC
	電光石火の地	↙タメ→+B~B連打
	必勝！逆襲拳	↓↙←+C
S	爆発ゴロー	↓↙←↙→+BC
P	よかトンハンマー	↓↙←↙→+C

博多の味がうま味です
ホンフウ

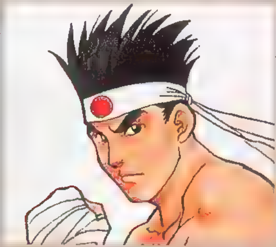
確立したルートを独り歩み続ける男。もう、誰にも止められないぜ。



新しい路線を開拓し続ける男、ホンフウは今回も飛ばしている。新たに加わった必殺技、必勝！逆襲拳は、相手の攻撃を受け流す当て身的な使い方をする技。その効果は3回目に発揮されるので2回は仕込み期間、ガマンスタートだ。潜在能力のよかトンハンマーは中段判定。一応ブレイクショットにも対応しているので相手の攻撃をガード→よかトンハンマーでいやがらせも可能。必殺技で今回も暴れられるぞ。（借金）



NOとかいっちゃってる。仕込み期間の後は…



立て!なぁ～んちゃって
ジョー東

やっぱりハリケーンは強かった。今回も押せ押せだ！

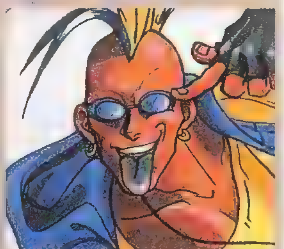


東にしては妙にマジメな（?）新技、サンダーファイヤー。

	スラッシュキック	↙→+BorC
	黄金のカカト	↓↙←+B
H	タイガーキック	→↓↘+B
	ハリケーンアッパー	←↙↓↘→+A
S	スクリューアッパー	→←↙↓↘+BC
P	サンダーファイヤー	→←↙↓↘+CorD

前作までの潜在能力は「移動するスクリュー」だったが、今回は新たに乱舞系の連続攻撃へと大幅リニューアル。普通に連続技にすることはもちろん、スウェーラインの相手目掛けて突っ込むこともできるので、一発逆転の切り札として頼る機会が多くなりそうだ。

そのほか細かいところでは、黄金のカカトがブレイクショット対応技になっている。間合いが遠い時はコレか!?（はまー）



前作と比べて変わったのは、ブレイクストーム。コマンド表に乗っている通りに出すと写真のように相手を蹴り上げるだけの技となっていて、そこから追加入力することで、更に攻撃を加えることができるようになった。

そして、ブレイクスパイラルのコマンドも変わった。いままでダック使いだった人はしっくりこないだろう。（CHU）

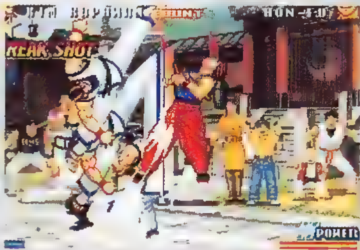
	ヘッドスピンアタック	↓↘→+AorC
H	ダンシングダイブ	↓↙←+B
	ブレイクストーム	→↓↘+B
	クロスヘッドスピン	（*）↑↓+D
S	ブレイクスパイラル	接近してレバー1回転+BC
P	ダックダンス	→←↙↓↘+C

Pちゃんと一緒
ダック・キング

今回もよく回りますぅ



今まで通り対空技として使えるのか?



発生は早いのでブレイクショットはかなり強い。

飛燕斬は上方向へ跳ぶモーションだけになり、対空性能は低下。でも、ブレイクショットには1コマンドで出せるので活躍してくれる。対空には避け攻撃を使っていくといい。

半月斬は、前より増して移動スピードがアップ。連続技にはどこからでもつながるような気がする。超必殺技、潜在能力は今までと同じような使い方で使っていくことがOKだ。（借金）



H	飛燕斬	↓タメ↑+B
	半月斬	↓↙←+BroC
	飛翔脚	空中で↓+B
	空砂塵	↓タメ↑+A
S	鳳凰天舞脚	空中で←↙↓↘→+BC
P	鳳凰脚	↓↙←↙→+C

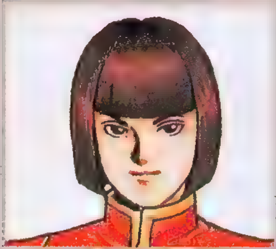
アグレッシヴさが増したぞ
キム・カッファン

ネリチャギはやや興奮気味。オーバーアクションになったキムを見てくれ。

まずは、かわいい♡

秦 崇秀

システムの変化は崇秀に逆風だけど、単体では高性能化してるよ。



RB2の崇秀は、RBSの崇秀をベースとして新技を追加した形となっている。前作の崇秀を触っていた人は違和感なくプレイできるだろう。

	帝王天眼拳
	↓↘→＋AorC
H	帝王天耳拳
	→↓↘＋AorC
	竜灯掌（りゅうとうしょう）
	↓↘→＋B
H	帝王神眼拳（背後）
	→↘↓↙←＋C
S	帝王溺尽拳
	→←↙↓↘＋BC
P	海龍哨臨（かいしゅうしょうりん）
	→←↙↓↘＋C

新必殺技は竜灯掌と潜在奥義の海龍照臨の2つだ。竜灯掌は打撃技だが、ヒットすると写真のようなモーションで相手を浮かせる。

海龍照臨は特殊な飛び道具で、巨大な龍が相手に突っ込んでいくぞ。どう考えても宿命拳よりは使える技になるはずだ。（珈琲ふりーく）



竜灯掌。今度は手品を覚えた？
それにしても♡♡♡

オレ様の靴は鉛入り

山崎竜二

見えないところで弱くされているような…。



	蛇使い（上・中・下）
	↓↙←＋AorBorC（タメ押し）
	サドマド
	←↙↓↘→＋B
	ヤキ入れ
	→↓↘＋B
H	裁きの七首
	→↓↘＋A
S	ギロチン
	→←↙↓↘＋BC
P	ドリル
	接近してレバー1回転＋C



一見何の変哲もないネリチャギだが…。何かある？

新技のヤキ入れは、平たく言ってしまえばカカト落とし。しゃがみガード不能で、空中連続技などにも使える。

ほかの必殺技では、裁きの七首のコマンドが変更になって出しやすくなっている。ブレイクショットに対応しているので、さらに使い勝手が上がったと言えるだろう。

むしろ大幅に変化があるのはコンビネーション。全体的に段数が減っているものの、ブッ刺しからの派生などもあるようだ。（はまー）



これは、帝王天眼拳。帝王宿命拳は金色の弾が画面を覆う。

帝王宿命拳は、構えから飛び道具を出す超必殺技。一見ダメージが大したことない印象を覚えるが、実は…とりあえずゲージの量がキーポイントなのだ。A攻撃はどれも連打できなくなったがコンビネーションアタックから帝王神足拳はしっかりつながる。また、帝王天耳拳はダメージもあって○。ジャンプCを使ってガードを揺さぶり…前回通用した闘い方は今回も健在、手数でおしまくれ。（借金）

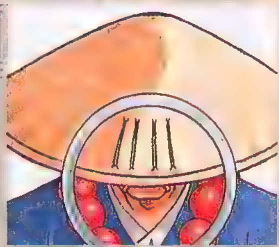


帝王宿命拳イケてます。

秦 崇雷

手数が勝負の崇雷。新技も、その中に組み込んでいけるぞ。

	帝王神足拳
	→→or→→→＋A
	帝王天眼拳
	↓↘→＋AorC
H	帝王天耳拳
	→↓↘＋AorC
	龍転身（前転）
	↓↘→＋B
S	帝王宿命拳
	→←↙↓↘＋BC
P	帝王龍声拳
	→←↙↓↘＋C



変則的な必殺技を多く持ち、強力な連続技で闘ってきた双角。基本的な部分は変化ないが、気になるものもある。

特に気になる変化は、渦炎陣が別ラインでないと出せなくなった点だ。使えた技だけあって、この変化は重大である。

他の必殺技にも微妙な変化があり、喝やいかづちのグラフィックが変わり、野猿狩りが真っすぐ飛ぶようになった。微妙な変化が、闘いに影響しそうだぞ。（ももやん）

闘う住職

望月双角

重要な技が変化し、厳しくなった双角。新しい戦法が必要になるだろう。



派手になった、超必殺技いかづち。迫力が増した！

H	野猿狩り
	↓↙←＋A
	憑依弾
	→←→＋C
H	喝
	→↘↓↙←＋B
	渦炎牌
	（＊）↑↓＋D
S	いかづち
	→←↙↓↘＋BC
P	無惨弾
	→←↙↓↘＋C

老いてなお洗練された
タン・フー・ルー

**新技が加わり旧技は微妙に変化した
ただ基本は全く変わらないので安心。**

タン・フー・ルーは基本戦法にあまり変化はないようだ。跳び込みから立ちCキャンセル小前疾歩を狙っていくのを、立ちAキャンセル小前疾歩で固めるのがそれだ。

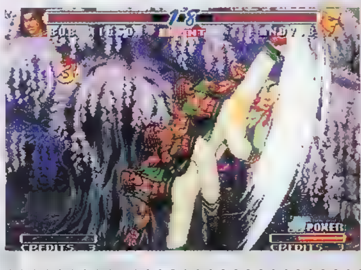
変更点は主に必殺技にあり、前作の裏タン・フー・ルーにあった撃放のリニューアル版が追加されたのと、写真のように潜在能力の技が追加されている。この潜在能力はかなりのリーチがあり（見てのとおり）なかなか使えそうな技だ。（MVP）



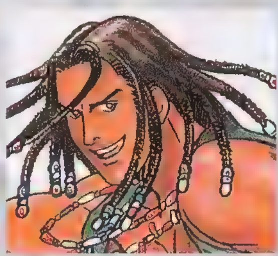
	衝破
	↓↘→+A
	前疾歩
	↓↙←+AorC
	撃放
	↓↘→+C（タメ押し）
H	烈千脚
	→↓↘+B
S	旋風剛拳
	→←↙↓↘+BC
P	大撃放
	→←↙↓↘+C



新技がうなる!このリーチは脅威的だ!!



残像を残して景気良く蹴り上げるダンシングバイソン。



CX5はなくなった!?
ボブ・ウィルソン

H．ヘッジホッグが強そげな予感。

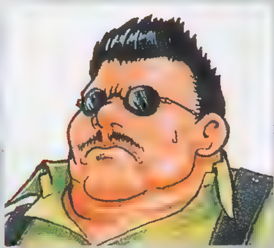
	ローリングタートル
	↓↙←+B
H	サイドワインダー
	↓↙←+C
	ワイルドウルフ
	←タメ→+B
	モンキーダンス
	→↓↘+B
S	デンジャラスウルフ
	→←↙↓↘+BC
P	ダンシングバイソン
	→←↙↓↘+C

ボブは、見た目的には前作と大幅な違いは感じられない。サイドワインダーのグラフィックが変わり、以前ほどの突進力はなくなったものの、反撃は受けづらく（まだ変更の可能性はあるが）ブレイクショットにも対応している。

新しい潜在能力のダンシングバイソンは、モンキーダンスを強力にしたような技。浮かせて追撃に使えそうだ。（はまー）

オヤジパワー頂点に達す
チン・シンザン

悪○将軍のごとく硬度を下げて再登場だ。





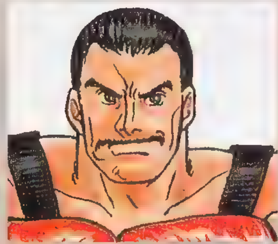
やられてフニャってるようにしか見えんが、一応避けてます。

	気雷砲（前方）
	↓↘→+A
H	破岩激
	←タメ→+BorC
	軟体オヤジ
	↓↘←+B（タメ押し）
	クッサメ砲
	↓↙←+C
S	爆雷砲
	↙タメ↓→+BC
P	ホエホエ弾
	空中で←↙↓↘→+C

ニューカマーというわけでもないのに、やたら追加・変更の多いチン。往年のファンにとっては、うれしさ半分もどかしさ半分といったところ。

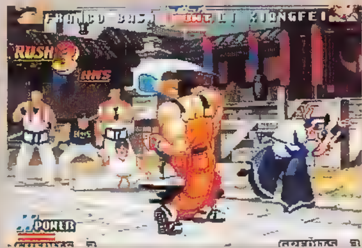
新技の軟体オヤジ（スゴいネーミング…）は、入力中上半身が無敵になるという特殊な技。ここからの派生がおもしろそうだ。クッサメ砲は…その目で実際に確かめてくれ。潜在能力のホエホエ弾は、真下に気弾を連射する空中必殺技だ。（はまー）

	ダブルコング
	↓↙←+A
	ザッパー
	↓↘→+A
	ウェービングブロー
	↓↘→+D
H	ガッツダンク
	↓↘→↙+B
S	ファイナルオメガショット
	→←↙↓↘+BC
P	ハルマゲドンバスター
	→←↙↓↘+C



RBSから引き続き登場のフランコ。大幅な違いは見受けられないが、相変わらずラインを使った連続技は超威力（もっとも、本作ではライン関係の駆け引きに変化があるので、一筋縄ではいかないだろうが…）。

そのラインを絡めた攻防に大きな変化を与えそうなのが、新生ウェービングブロー。自分はメインラインのままで、相手だけをスウェーラインに押しやるようになっているのだ。（はまー）



連続技で簡単につながるが、ここからが勝負。

バリバリオヤジ健在!
フランコ・バッシュ

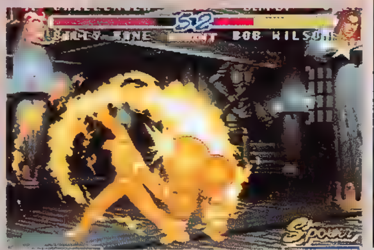
ファイナルオメガショットの復活!!



お手軽さがやや影をひそめた
ビリー・カーン

強力無比なあの技、そう!ジャンプCが変化して少々残念だが…

	三節棍中段打ち
	←タメ→+A
	旋風棍
	A連打
H	強襲飛翔棍
	↙↓↘→+B
	火龍追撃棍
	↓↙←+B
S	超火炎旋風棍
	→←↙↓↘+BC
P	サラマンダーストーム
	→←↙↓↘+C



超火炎烈風棍とは違うこの技の性能はいかに!?

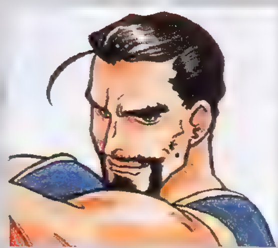
ビリーを触ってまず最初に調べるのがジャンプCであろう。「あの強さは健在か?」答えは違った。しかし、逆に言えば少しテクニカルな奴になったと思えばいい。より攻撃面の工夫が必要になっていていいかんじだ。

必殺技については今のところあまり変化なくとまどうことはなさそう。写真の潜在能力の性能はどれくらいだろうか?(MVP)

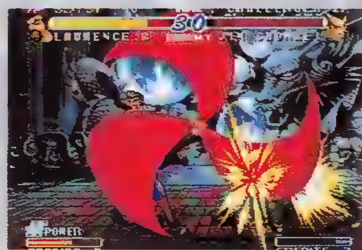
	BDスピン
	→↘↓↙←+AorC
	BDサーベル
	←タメ→+C
	BDミキサー
	A連打
H	BDカッター
	↓タメ↑+C
S	BDフラッシュ
	→←↙↓↘+BC
P	BDシャドー
	→←↙↓↘+C

技を間違えないで…
ローレンス・ブラッド

コマンドの変更と技の変更で全くの別キャラ扱いか?



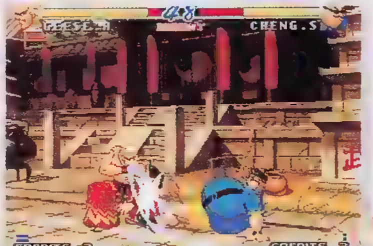
BDスピンのコマンドが変わり、前作までの溜めからコマンド技に変更。これでいつでもBDスピンが出せるようになったわけだ。



見よ。このでかさを。

代わりにBDサーベルが溜め技なったので、前からローレンス使いだった人は間違わないように注意。

次に新技のBDミキサーだが、この技はいわゆるビリーの旋風棍のような技で、ローレンスの場合は三節棍の代わりにマントを振り回すぞ。(写真参照)(CHU)



単なるガードに見えるが、実は当て身成立の瞬間なのだ。



当て身ん坊万歳
ギース・ハワード

元祖当て身キャラは復活、皆喜べ。

H	烈風拳
	↓↙←+A
	上段当て身投げ
	←↙↓↘→+A
	下段当て身打ち
	←↙↓↘→+A
	真空投げ
	接近してレバー1回転+A
S	レイジングストーム
	→←↙↓↘+BC
P	羅生門
	接近してレバー1回転+C

技表を見て、まず気になるのが「疾風拳は?邪影拳は?」というところだろう。

残念ながら今回はこの2つの技は無くなってしまったようなので、また新しい攻め方を考えることになりそうだ。

その代わりといってはなんだが、今までの中段・上段しかなかった当て身に新しい仲間が加わった。下段当て身だ。

これで飛び道具などの特殊な技でないかぎり、読み次第でほとんどの攻撃を受けることが可能になった。(CHU)

帝王健在!
ヴォルフガング・クラウザー

衰えることを知らない、闇の帝王クラウザー。新技を覚え、パワーアップだ!



	ブリッツボール(上・下)
	↓↙←+AorC
H	レッグトマホーク
	↓↘→+B
	カイザークロー
	→↓↘+C
	フェニックススルー
	←↙↓↘→+C
S	カイザーウェイブ
	↙タメ↓→+BC
P	ギガティックサイクロン
	接近してレバー1回転+C



相手を浮かして、そこをキャッチすることもできる、カイザークローだ。

圧倒的な体格を持ち、驚異的なリーチで相手を寄せ付けないクラウザー。攻撃力はどれも半端ではなく、単発だが痛い技ばかり揃っている。

基本的な部分は前作とあまり変わらず、飛び道具であるブリッツボール、相手の攻撃を受けとめるフェニックススルー(多少グラフィックが変化しているが)なども健在だ。

新技は空中の相手をつかんで投げるカイザークロー。KOFのゴローの、雲つかみ投げのような技だぞ。(ももやん)



そうまでして勝ち方にこだわりたい！

FV2 FIGHTING VIPERS 2

稼働近し！公開できる技は少ないが、前作の技はほとんど使えるので、予習しといてくれ！

アーマー解除とスーパーKOの関係！

ゲーメスト本誌だけでなく他の雑誌でもうるさいほど紹介され「FV2と言えば…」といったシステムになった、スーパーKOの条件が本決まりになったのでお伝えしよう。

①アーマーを脱いでいる（自分から脱いでもいいし壊されてもいい）

②スーパーKO指定技でフィニッシュする

この2つの条件を満たせば



アーマーは脱いでおき、相手の体力もここまで減らす。



指定技は例外なく、こんな感じのエフェクトから、



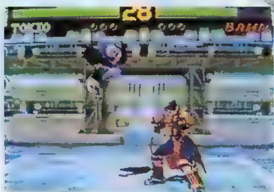
ヒット！フィニッシュ！殺せないとブー音が出る。

ただ勝てるだけでなく、一気に2ラウンド奪取できるというわけだ。ただ、これまで（開発バージョン）はその指定技が各キャラごとに異なり、仮のインストにも掲載されてはいたが、どうやら出る技こそ違えコマンドは全キャラ共通のものに…。次号以降で、そのコマンドを発表するので待っていてほしい。

また、その指定技以外でもスーパーKOが発生する状況がある。それはアーマー解除時の微妙な攻撃判定。実はこれでフィニッシュしてもKO！

さらに、これまでは地上でしかできなかったが、今作からは空中でもアーマーが解除できるようになった。相手をダウンさせ空中解除→スーパーKOとやるとかなりカッコイイと思うぞ。

ちなみに戦略には全然関係



地上だけでなく、何と空中でも…。



分かりにくいがアーマー解除フィニッシュ。そして…、

ないが、スーパーKO時の派手な勝利画面が3タイプ用意されているのも見逃さず見てほしい。1つはこれまで誌面にも紹介してきた「隕石落下」。

もう1つは炎塊と化した小型隕石が、多数地球に降り注ぐ「流星強襲」。

そして何と言っても極めつきは竜巻が起こり、その影響でトラックが吹き飛ばされて画面に迫ってくる、俗称「ツイスターKO」。出現はステージによって変わる。



華麗に脱衣。ちょっと自己満足なサーカス。



これぞツイスターKO

FV2のCPU戦はパーフェクト、スーパーKO等の要因に関係して、勝ち方でステージが分岐するようになっている。ステージが分岐するということは、出てくるキャラが変わり（全員は出てこない）当然その順番も変化するということ。

ラスボスは前回に引き続きアイツ。このステージのみ見られるスーパーKO画面もあるということだ。



左下に注目。チャートらしき分岐図が分かるだろうか。



新キャラとして再登場!
マーラー
MAHLER

Written by アディオス Toshi



コマンドリスト
⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ
⇦Ⓟ+Ⓚ
ⓀⓅⓅⓅ
⇦Ⓚ+Ⓖ
⇩Ⓟ+Ⓖ
Ⓟ+Ⓖ

プロレスラーで投げキャラなのか、連携も多数常備しているので打撃キャラなのか、今一つつかみどころのないマーラー。良く言えばバランスのとれているオールマイティキャラと言えなくもないが…。今のところ考えられるのは打撃はもちろん重要で、投げ技のほうはサンマンのように「これが入って大ダメージ」という感じのものではなく、ダウン、空中といった特定の状況でも投げ技を使っていくことでその重要性をアピールすることになるのではないだろうか。

ただ今回、紹介する技でそれを感じることは難しいとは思うが…。

その"振りかぶり"はカバーできるのか?

それでは今回、公開できる限りの技を説明していこう。

●⇦⬃⇩⬂P

前作で言うところのハリケーンパンチ。ジェーンのトルネードパンチと酷似してはいるが、今作ではモーションだけで性質面では差別化がはかられている。

まず、こちらはアーマー破壊技ではない。それは少し痛いが、その分ガード外し技という特典が大きい。元々出るまでもそんなに早くないし、硬化も長いのでこのほうが実戦的と言えるだろう。

また出るまでも、ジェーンのものより若干早い印象を受ける。当然、溜めてガード不能技になるということはない。

●⇦P+K

かなり大きく後ろに腕を振りかぶり、相手キャラの頭部を殴りつける。中段技でとにかく出るまでが遅いので、実戦ではかなり使いにくいのではないだろうか。

別にとりたてて威力も高くはないのだが、どうやら単発では終わらず派生するようなので、それの使い勝手によっては危険を冒して出す価値が出てくるかもしれない。

●KPPP

マーラーの主軸になるであろう連携の一つ。たいていのキャラにあるPPPの頭にK(ハイキック)を付けただけのもので、空中コンボの際などに高い位置から拾えるので割と便利。

地上でも普段はつながらないPPPが、Kヒットの浮きによってコンボとなるので強力。もちろんPPPのバリエーション(PP⇨P等)にも対応している。

さらに、このKはPKのKでも代用可。要するにPKPPPという連携も可能というわけだ。

●⇦K+G

平たく言うとネリチャギ。普通に出してもたいして出は早くないが、ボタンを押し放しにしてモーションを溜めることによってガード不能技になるのが特徴。

当然そうなるとむちゃくちゃ出るのが遅くなるので、相手の起き上がり等に重ねておくぐらいしか使い道はなさそう。ま、それも危険だが…。

ちなみに、マーラーはこれによく似たモーションの蹴り技を後2個ぐらいもっている。

●敵近く⇩P+G

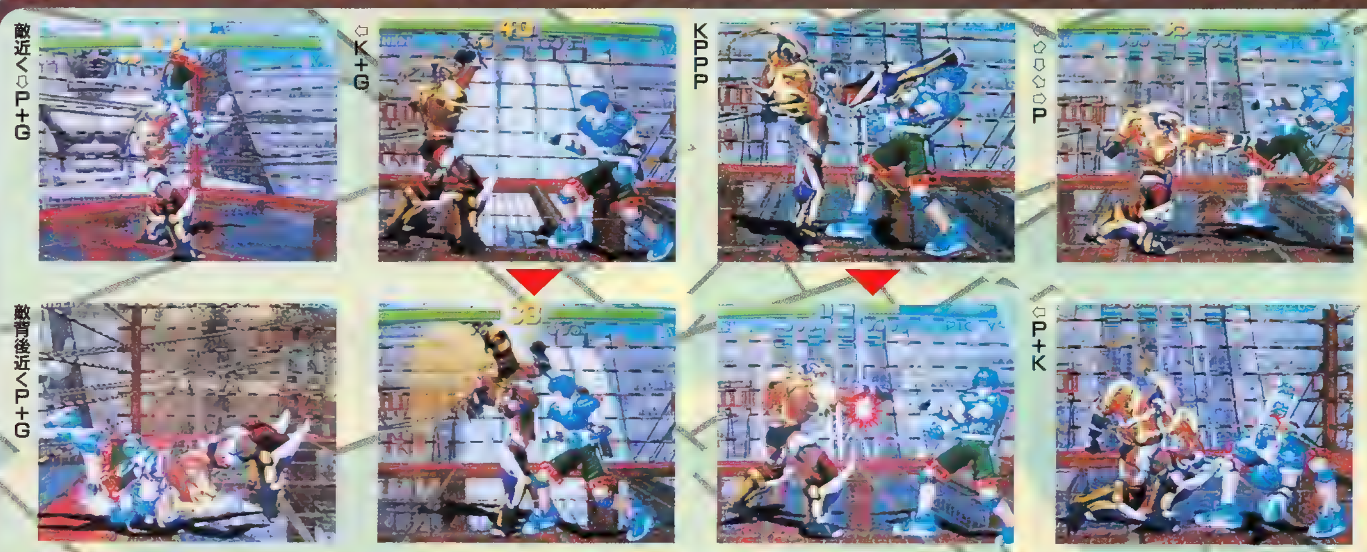
垂直に相手を持ち上げ、そのまま頭から地面に落とすブレーンバスター。

前作ならこの手の「コマンドが難しくなくて威力も通常投げ並み」の投げ技は初心者が使い、うまくなれば誰も使わないというのが定石だったが、今作は投げ抜けがあるのでまったく使わなくていいというわけにはいかない。

●敵背後近くP+G

ジャーマンスープレックスホールド。背後投げなので見る機会は少ないのではないだろうか。

話は変わるが、前作もこの背後投げという概念はあったが、今作は横投げもついた。一見FV2には背後投げは必要でも、横投げは必要ないのでは?と思う人も多いとは思うが、実はこのゲーム"避け"システムがあるのだ。バーチャのようにいつでもできるものではなく、ある特定の状況下のみ可能なこのシステムにより横投げも重要なファクターとなりうるのである。



チャーリー

チャリンコに乗るのか？

Written by SHO



コマンドリスト
ⓅⓅⓅⓀ
⇦⇨Ⓟ+Ⓚ
⇦Ⓟ+Ⓖ
Ⓟ+Ⓚ
Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ
Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀ

チャーリーゆえに…

チャリンコ（自転車）を背負って闘うという異色なキャラクターであるチャーリー。

当然チャリンコを使った攻撃などもある。しかし、そういった攻撃はえてして攻撃がヒットするまでにスキがあるので、使い方が難しい技となるのだが、そのあたりが非常に気になるところだ。

とりあえず今回は紹介できる技を少しだけ解説していこうと思う。

技紹介

●PPPK
（通常時）

パンチを3回出したあとに、ニーキックでフィニッシュという技。

最初のパンチは、2発目までは通常のジャブだが、3発目のパンチはボディブローになっており、攻撃判定も中段攻撃になっているのが特徴だ。4発目のニーキックは中段攻撃で、ヒットすれば相手が吹っ飛ぶようになっている。

安定した連携攻撃なので、浮かせたあとの空中コンボなどに重宝する。

●P+K
（通常時）

立っている状態から背中のチャリを使って振り回す技。攻撃判定は中段なのだが、攻撃がヒットするまでの時間が非常に長いため、使い所が難しい。

でも、チャリンコを振り回すだけあって、リーチは長いので、少し離れた場所で技を置いておくような感じで使うのがいいかもしれない。

●⇦P+G
（通常時）

コマンド投げの一つで、パワーボムのような投げ技。

相手の腰を持って持ち上げつつ地面に叩きつける技。

コマンド入力も簡単なので使いやすい投げ技だ。

●P+K（チャリ乗り時のみ）

チャリに乗っているときに出すことができる技で、チャリンコをこいで相手に前から突進する技だ。

チャリンコに乗るには、レバーを下に2回素早く入力すればOK。

チャリンコに乗ったときには、前後の動きが素早くなるので、相手の攻撃をかわしつつ、相手に突進するといった使い方が望ましい。しかも中段攻撃なので、しゃがんでいる相手にも攻撃がヒットする。

しかし、チャリンコに乗ったときには相手の技をガードすることができないので、チャリンコに乗ればいいことだらけというわけではない。

でも、投げ技をくらうことはないので、全くダメというわけでもない。

一長一短だが、とにかくチャリンコに乗るときには、相手のダウン時などを利用して、無駄なダメージをくらうのだけはさけたいところだ。

●P+K+G、P
（チャリ乗り時のみ）

これもチャリンコに乗っているときのみ使える技で、素早くチャリンコから降りつつ、チャリンコをもって相手の足元をはらう技。

チャリンコを使う技なのでリーチはそれなりにあって、下段攻撃だし、ヒットすれば相手はダウンするので使えそうだが、この技も攻撃がヒットするまでに時間がかかるので、イマイチ使いづらい。

あと、この技を出したあとには、チャリンコから降りるようになっている。

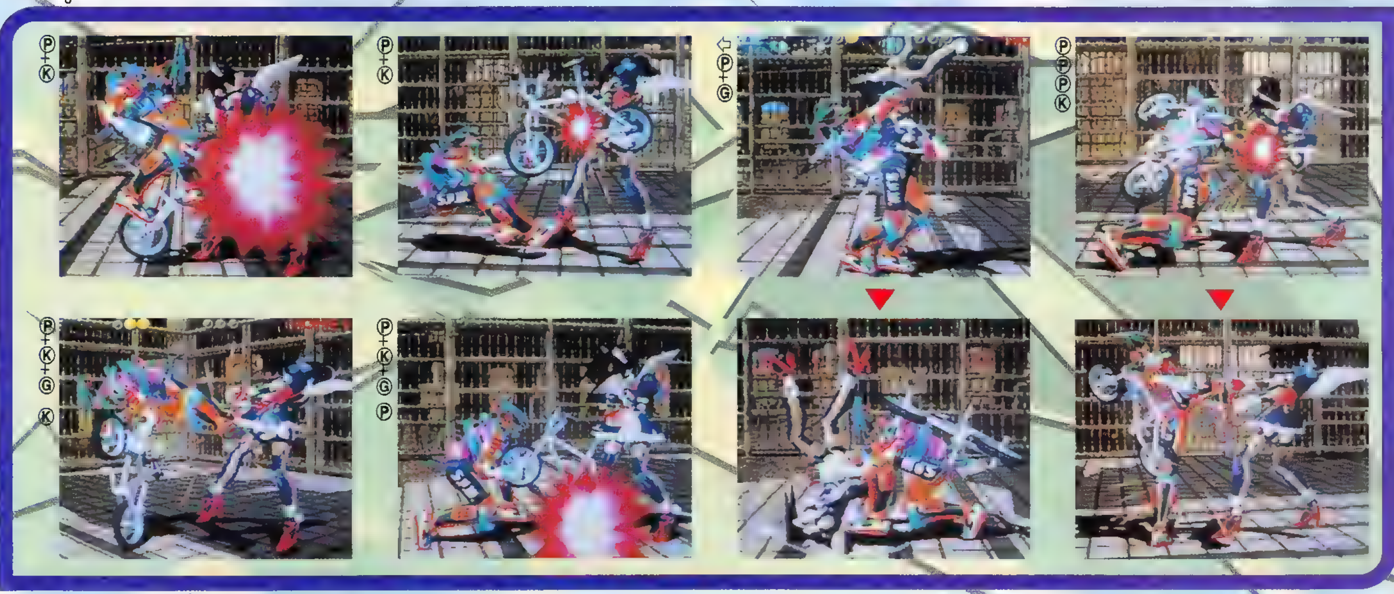
●P+K+G、K
（チャリ乗り時のみ）

これもチャリンコに乗ったときのみに出せる技で、チャリンコに乗りながら、中段判定の回し蹴りを出す技だ。

先ほど紹介した下段攻撃の技よりも、多少攻撃発生時間が短いので、使うならこちらの技になるのだろうか…。

いずれにしても、非常にトリッキーな技なので、相手を挑発、撹乱しながら使う感じになるだろう。

チャリンコに乗っているからにはそれなりの技を使いたいところだがどうだろうか…。



エミは、立った状態での立ち回り中にいつでも寝る（座る？）行動へと派生でき、行動パターンにかなりの可能性を見いだせるキャラ。寝る動作を効果的に使い、相手をかく乱していくのが理想なのだろう。どうでもいいことだが寝た状態って、寝技を阻止するために相手を常に足の間に挟む形で動く柔道家に似ているような気がする。

常識？を逸脱した技の数々

●⇨P、P、P+K+G
⇨Pは、コブシを「グー」の形に握り締め、上から叩きつける中段技。形容的にはげんこつパンチってところ。しかし、後ろ足が跳ね上がりシノラーな感じのため腰は全然入っていないと思われる。ここから繰り出されるPは、あごを打ち上げるアッパー。げんこつパンチに比べると抜群に格闘的フォームを形成。しかし、モーション的にしゃがむとすかされそうだ。
そしてP+K+Gを入力することで寝る動作へ移行する。寝た後は様々な行動を繰り出せるので連携としては申し分ない。全体を見ると、パンチ×2→寝る。判定は、中・上・行動といったところ。

●⬁P、P+K+G、P、P
⬁Pは普通のアッパー。P+K+Gは、その後の展開を考えずに出してしまった行動的な技。というのもモーションを説明すると、まずは体ごと斜め前方へジャンプしての体当たり。角度は大体45度のベストジャンプ、姿勢は足の先まできれいにピンと伸びているためこの後はどんなに頑張っても展開的にコケるはず。
その期待を裏切ることなくダウン（うつぶせ）。何も考えなかった（仮定）行動から生じる当然の結果だ。しかしここでエミは考えた。「これって相手の足もとを攻撃できるじゃん！」
それがP、P。うつぶせ状態からパンチ？頭突き？なんというか、悪あがき的な行動をしてくれる。
結果オーライなのか計算された行動なのか謎だが、とりあえずトリッキーな連携だ。

●⇩K、K、K
前蹴り、前蹴り、トラースキックという、前述した2つの連携とうってかわってかなり格闘家入ってるコンビネーション。判定はすべて中段、攻撃発生も早くヒットすればダウンを奪いそこに追撃していく形になる。技がすべて前方向なので空中での追い打ちにも使っていけそうだ。

●寝た状態からP+K+G
寝た状態での行動の一つ。ヘッドスプリングで起き上がる動作だが、跳ね上がる足で攻撃するのが特長。判定は中段、モーションは下から跳ね上がるためダマシ要素が強い。
ヘッドスプリングは、名称こそヘッドと付いているものの実際は腕の力も使って行うもの。しかし、エミのはまさにヘッドの力だけを用いて起き上がってしまう。もしかするとクマのヘッドかもしれないが…。格好いいのはこのときに腕組みをしている点。

●⇦⬃⇩⬂⇨P+G
立ち状態の相手を投げるコマンド投げ。投げが成立するとまず相手を超滞空ブレーンバスターで持ち上げる。しばらく滞空した後、後ろのクマ？の力を借りてかそのまま空中へ上昇、強烈なY軸回転を起こしつつ相手を叩き落とすというなんとも破天荒な投げ技。
この力＆技術をもってすればファイティングバイパーズの世界でもやっていける。

●（空中の相手に）ジャンプして⇦P+K+G
前作でピッキーが所有していたエアグラブ（空中投げ）のように、両者空中である程度軸が近いときに決めることができる空中投げ。投げられる間合いは広くコマンドも難しくないので、実践向き。

背中のクマ？には科学者の英知が詰まっている！





Written by
借金

コマンドリスト
⇨+ⓅⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ
⬁ⓅⓅ+Ⓚ+ⒼⓅⓅ
⇩+ⓀⓀⓀ
寝た状態からⓅ+Ⓚ+Ⓖ
⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓖ
⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

エミ
Emi



⇨P、P、P+K+G


⇩K、K、K


寝た状態からP+K+G


⇦⬃⇩⬂⇨P+G


ジャンプして⇦P+K+G



⬁P、P+K+G、P、P

トキオ TOKIO

Written by キャサ夫

スピード、パワー共に克服!

コマンドリスト
⇩ⓅⓅ⇩⇦⇨Ⓟ
⇨⇨ⓅⓀ
ⓀⓀⓀ
⇩Ⓚ+Ⓖ
⇨⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
⇦⇨Ⓟ+Ⓖ

キャラクターは比較的軽く、操作するにあたり不自由な点は感じない。技スピードも前作同様、固有技・連携技共にキレがあり、その威力、パワーも申し分はないだろう。

基本となる戦術は連携の初弾、さらに下段スタートのものはダウンを奪うことができるものが多く、浮いたところにコンボを決めるという場面が多くなると思われる。下段を警戒した相手はしゃがみガードが多くなるはず…だが、そこが昔との違いになる…。

それではちょっとではあるが、幾つかの技を説明しよう。

●⇩PP⇩⇦⇨P

格闘が好きな読者ならコマンドを見ればだいたいどのような技が繰り出されるか予想がつくだろう。この技はしゃがみPから中段の肘打ちを出し、さらに上段のストレートが追い打ちになる。

攻撃判定としては中、中、上段と流れるが、しゃがみガード状態に肘が当たると、それは強制立ちガードという効果がある。そしてそこにストレートが確定で決まる。

●⇨⇨PK

リーチのある肘からKへ派生する。肘がヒットすればKが連続ヒット。ガードされてもKをしゃがむことはできない。これも使える技の1つになるはずだ。コマンド上ではここまでしか表記されていないが、キャラはこのあと背を向けた状態になり、なにかしらのコマンド入力によってさらに派生することができる。

●KKK

上段の回し蹴りから中段の二段蹴りを出す。1発目がヒットするということは考えられない。しかし、技自体にディレイをかけることができるのを忘れずに…。



⇨⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

⇩ⓅⓅ⇩⇦⇨Ⓟ

⇨⇨Ⓟ+Ⓚ

ラクセル RAXEL

じゃん、楽器は大切にね!!

Written by N.O

ギターを新調（ネオフライングV?）しても乱暴な使い方は相変わらず。2でも狂乱の貴公子ぶりは健在です。

ギター技、倍増!!

前作では大技系の場合のみに背中のギターを使っていたラクセル。しかしFV2のラクセルの新技には、このギター使用技が大幅に追加されている。前作の技をリニューアルしたものから完全な新技まで、今回のラクセルはギターに注目!!

●⇧PP

前作にもあった、ギターを振り上げながら小ジャンプ攻撃する技。今回は2発めのPが新技で、ギターを下から上に振り上げる技になっている。ヒット時は相手を浮かせることができる。ただし、1発めがヒットしていた場合は2発めは空中ヒットになるので追い打ち扱いとなる。

●⇨⇨P

いわゆるギタートラスト。出始めのモーションが少し変わったが、性能はそのまま。

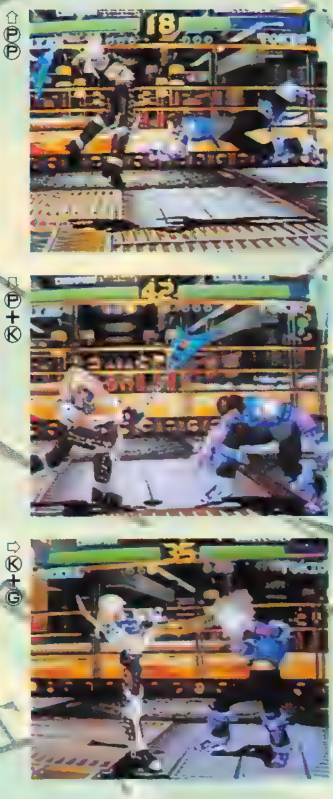
●⇩P+K

完全新技。振りかぶったギターをおもむろに叩きつける。判定は中段で、ここから追加入力で2発めに派生させることもできる。しかしヒット時に1発で止めると相手が大きくよろめく（回復可能）ので、ここからさらに攻めていくのも面白い。

●敵近くで⇨⇨P+G

前作にもあった投げ技。相手をまっすぐふっ飛ばすので、壁付近で出せば追い打ちをかけることができるぞ。

コマンドリスト
⇧ⓅⓅ
⇘Ⓚ
⇩Ⓟ+Ⓚ
⇨⇨Ⓟ+Ⓚ
⇨Ⓚ+Ⓖ
⇨⇨Ⓟ+Ⓖ



⇧ⓅⓅ

⇩Ⓟ+Ⓚ

⇨Ⓚ+Ⓖ

切れる足技雨霰！ GRACE グレイス

Written by ワイルダーKEI

グレイスといえば、足技凄い…というイメージがある。それはFV2になっても健在のようだ。

●PP（上段）
前作でいうデュアルビートにあたる技。グレイスの場合Pは5発まで連続入力が可能で、3発までは連続ヒットになる。

●⇨⇨P（中段）
手の甲でひっぱたく、裏平手打ち技。テレビのドラマなどで目撃しそうな技でもある。が、ヒットすると強烈だ。

●⇧K⬊K（2発とも中段）
これが、今回新しく加わった新技の一つ。ジャンプと同時に素早く踵落としを繰り出し、そのあとにサマーソルトを出す。1発目がヒットすれば、2発目が連続ヒットするようになっている。
しかし、入力が少し難しいので、正確に入力しないと大ジャンプキックになってしまう。練習しよう。

●⇧⇩KK（中段、上段）
踵落としから上段蹴りへ連携する技。この技の特殊なところは、1発目の踵落としがガード外してあること。が、相手がガードしておらず、直接1発目を当ててしまうとしゃがませてしまうため、この場合は2発目のキックを当てることはできない。コマンドの入力法は、Gを押しつつ上に入れ、下に入れたと同時にGを離してKを押すようにしよう。

●K+G K+G（上段、中段）
上段蹴りから、中段蹴りへと移行するクロスブレードが変形した感じの技だ。

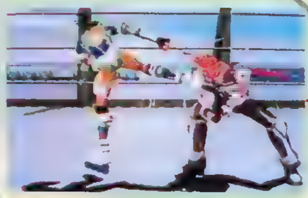
●⇩⇦P+G（投げ技）
前作にもあった投げ技の、ショルダースルー。



コマンドリスト
- ⓅⓅ
- ⇨ⓅⓅ
- ⇧Ⓚ⬊Ⓚ
- ⇧⇩ⓀⓀ
- Ⓚ+ⒼⓀ+Ⓖ
- ⇩⇦Ⓟ+Ⓖ



⇧Ⓚ⬊Ⓚ



Ⓚ+ⒼⓀ+Ⓖ

サンマン オレはやっぱり"ろ"が好き！ SANMAN

Written by アディトシ

コマンドリスト
- ⇦⇨ⓅⓅ
- ⇨+ⓅⓅ
- ⇩Ⓚ+Ⓖ
- ⇦⬋⇩⬊⇨Ⓟ+Ⓖ
- ┌⇦⇨Ⓟ+Ⓖ
- ⇨⬊⇩⬋⇦Ⓟ+Ⓖ⇨⇦Ⓟ+Ⓖ



やっぱり最後は投げ技命？

PKキャンセルの硬化の長さと、投げ抜けシステムができたのはサンマンにとっては少し痛いかもしれない。しかし、そこはそれ、違うゲームと割り切って新しい戦法を見つけ出していこう。

●⇦⇨PP
前作のパワーノックに近い技。2発出て性質は中段→中段（つながらない）。2発目はガード外しであることに加え、ヒット後は画面奥か手前に吹っ飛ぶようになっている。

●⇨+PP
モーションが変化したジェネレーターパンチといったところで、ちゃんとコンボになる。想像どおり、これで終わってしまうわけではなく最大5発まで出すことが可能。

●⇩K+G
コマンド、モーションを見てもらえば分かるようにレッグスロー。前作では「お手軽で強力な下段技」という印象があったが、今作ではカウンターでないとダウンを奪えないという弱体化を受けた。

●敵近く⇦⬋⇩⬊⇨P+G
言わずもがな、ジャイアントスイング。今作もそれなりの威力を誇っている。

●敵近く⇨⬊⇩⬋⇦P+G後⇦⇨P+G
オーバードライブからフルオーバードライブへの派生投げ。もちろんこの後は…。

●敵近く⇨⬊⇩⬋⇦P+G後⇨⇦P+G
相手を空中に放り投げ頭突きする新派生。これ以外にもオーバードライブからはいろんな派生があるらしいので、かなり楽しみだ。


⇩Ⓚ+Ⓖ


⇦⇨ⓅⓅ



敵近く⇨⬊⇩⬋⇦Ⓟ+Ⓖ後⇨⇦Ⓟ+Ⓖ

ジェーン JANE

屈指のパワーキャラ

Written by がっちん



豊富な中段攻撃と相手を圧倒するパワーで知られるジェーンは、その闘い方に大きな変化はなさそうだ。ただ、前作で強かった技がそのまま強いとも限らないし、新技だってたくさん追加されている。ひとつずつチェックしていく必要があるぞ。

強力な技で圧倒しろ

●PKP
相変わらず強力で使いやすい技。3段目が中段攻撃なのがポイント。スタート直後はもちろん、攻撃の起点になる技である。積極的に使っていこう。

●⇘KP
個人的にはかなりオススメの技。2段とも中段攻撃だし連続攻撃なので1段目がヒットすれば必ず2段目もヒットする。しかも大きく相手を吹っ飛ばすので画面端へ追いやる効果も高い。バイパーズでは陣地取りも重要なのは言うまでもないだろう。

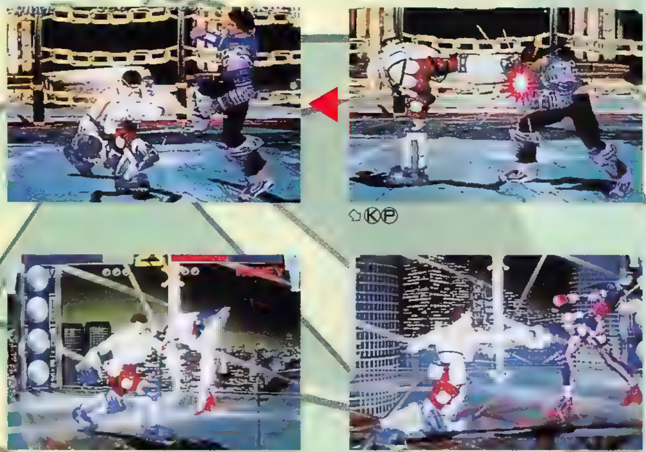
●立ち途中K
しゃがみ状態からのトゥーキック。攻撃発生が早いのでしゃがみパンチから連携させればかなり相手は止めにくいはずだ。

●⇦⇙⇩⇘⇨P
おなじみのトルネード。むやみに連発する技ではないが、ヒットしたときの効果は大きい。ちなみに、Pボタン押しっぱなしでためることができ、その場合はガード不能技となる。

●⇦⇨⇨P+G
ブレーンバスター。コマンドの関係上、前ダッシュから行うとレバーは後ろに入力するだけで良い。使いやすいので積極的に使っていい。

コマンドリスト

- ⓅⓀⓅ
- ⇘ⓀⓅ
- 立ち途中Ⓚ
- ⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ
- ⇨⇦Ⓟ+Ⓖ
- Ⓟ+Ⓖ



⇘ⓀⓅ

⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓖ

⇦⇙⇩⇘⇨+Ⓟ

ピッキー PICKY

ペプシとヒザが鍵？

Written by がっちん



コマンドリスト

- ⓅⓀ
- ⇙⇘Ⓟ
- Ⓟ+Ⓚ⇘Ⓟ
- ⇙Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
- ⇩Ⓟ+Ⓖ
- ？

ピッキーはややトリッキーな動きをするキャラであり、ノーマルなキャラクターとは言いがたい。多段攻撃も少ないので、相手を完全に押さえ込むような連携を繰り出すには工夫していく必要がある。

まあ、逆に言い換えれば相手に読まれにくく、対応しづらいという点もある。

相手を揺さぶろう

●PK
ベーシックなパンチキックとは違い、ピッキーの場合はキック部分が一回転するものになっている。もう一度Kを入力すると同し蹴りが出る。

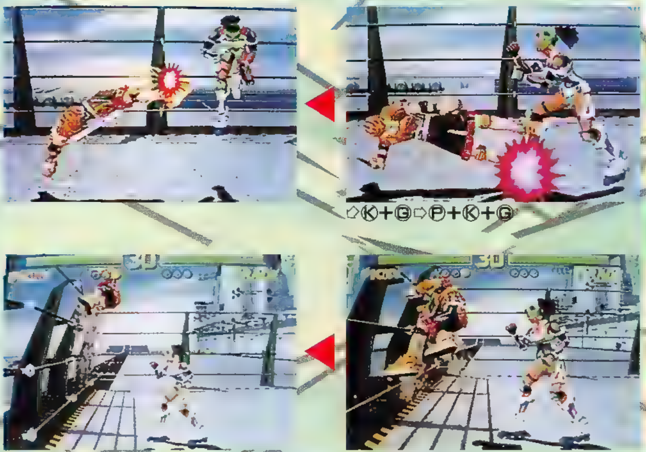
●⇙⇘P
背中にしょったスケボーを持って相手に叩き付ける技。コマンドがかなり変則的で出しにくい。Gボタンを押しながら行うといいだろう。

●P+K⇘P
特殊中段攻撃であるフックのような肘打ちの攻撃。2段目の攻撃がヒットすれば相手を浮かすことができる。また、2段目以降をPPPPと最高5段までの攻撃も可能。

●⇙K+G⇨P+K+G
下段攻撃から特殊中段攻撃が繰り出される連携技。1段目がヒットすれば相手はダウンするが2段目まで出し切ると連続ヒットする。ほかに、1段目のあと後転もできる。

●⇩P+G
おなじみの股くぐり投げ。投げた後は相手の背後から襲いかかろう。

●？
ピッキー自身が背中に壁を背負ったときのみできる技？壁を素早く登っていき、相手の頭上からの攻撃も可能。



⇙Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

コマンド不明



Written by 田渕健康

HONEY ハニー

トリッキーな連携が増えたよ

コマンドリスト

- ⓅⓅⓅⓀ
- ⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
- ⇘⇘ⓅⓅ
- ⇘⇘Ⓟ　Ⓟ
- ⇙⇨Ⓟ+Ⓖ
- Ⓟ+Ⓖ

人気No.1の座はわ・た・さ・な・い

って本人が言ったかどーかは知らないが、今回の2でもハニー節は絶好調。

一体どこで使うんだと苦悶するような謎の単発技（前作で言うところのベリベリチェックみたいな?）や、何ともええ感じやのう〜とその道の通を唸らせる、見栄えのする技がてんこ盛り。

もちろん、実用的、実戦的な技も多数継承、追加されているので、今後の続報を待ってほしい。

ただ今お色直し中

現状では、前作使えた連携などは「2」でもそのまま継承されている。

ただ、単発技などは性質が変わっているものが多く（デップ・ザ・レッグがアーマー破壊技ではなかったり、アッパーでの相手の浮きが低くなっていたり）若干戦法の見直しを必要としそうだ。

ハニーの代名詞であった「ハニーエアリアル」も健在。前作では後半、対策を取られてめったに決められなくなったエアリアルだが、「2」ではどこまで戦力になるかが楽しみだ。

今回に公開されている技は、ちょっとクセのある技が多いかな。

●ⓅⓅⓅⓀは前作にもあった連携。オール上段ですね。

●⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖはヒップアタック。これも前作からの継承。

●⇘⇘ⓅNⓅは相手の足元を狙った後、跳び上がって頭部を攻撃するトリッキーな技。

●⇙⇨Ⓟ+Ⓖはおなじみゴートゥー・ヘヴン。お楽しみコマンド投げです。

●Ⓟ+Ⓖはスタンダードな投げ。壁近くだと技が変わるよ。



下段アーマー破壊技では無くなったが連携に組み込めば破壊技に。



通称「しあわせ投げ」。コマンド投げは継承が多い。



空中投げはこの間合いでOK。前作通りのタイミングで出せるぞ。

気になる技は?

新技が増え、さらに強くなった感がある喧嘩番長ことバン。その新技について、紹介していこう。

●⇙⇩⇘P

前作の仁義激闘破と同じ技。「ウッース」の技で知られた、バンの強力な下段攻撃。アーマー破壊能力もあり、また攻撃モーションも速かったのでガードしにくかったのが印象的。

今回は若干モーションが遅くなったが、問題なく使っていける技だ。

●⇦⇨+P

肘で、相手を吹っ飛ばす技なのだが、軸をずらしながら肘を撃つのが特徴。

前作の根性肘（一度かがんでから肘を出す技）が変化した感じだが、使い勝手は今回の技のほうが頼れる感じだ。

●⇨⇩⇘P

前作の怒羅魂圧破（ドラゴンアッパー）と同じ技。前作は、激帝般（げきちょうぱん）⇦⇨P+K+Gから連続技になったが、今回はつながらないようだ。

●⇨P+K

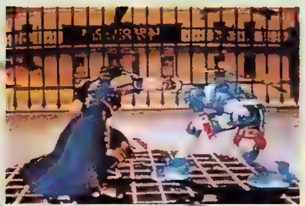
新技の一つで、中段の正拳突きを出す技なのだが、ヒットすると相手が前のめりにゆっくりダウンするという特徴をもっている。

●⇘K

前作の厄挫鬼苦（やくざきっく）とほぼ同じ技。違うところは、ヒットすると相手が吹っ飛ぶことだ。

●⇦⇨⇨P+G

今回新しく加わった投げ技。投げ技としての威力もあるし、壁際では空中コンボにも派生できる頼もしい投げ技なのでどんどん使っていこう。



⇨Ⓟ+Ⓚ



⇙⇩⇘Ⓟ



⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓖ

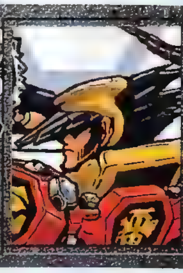


⇦⇨Ⓟ

BAHN バン

新技が強い!

Written by 代打SHO



コマンドリスト

- ⇙⇩⇘Ⓟ
- ⇦⇨Ⓟ
- ⇨⇩⇘Ⓟ
- ⇨Ⓟ+Ⓚ
- ⇘Ⓚ
- ⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓖ



隠し要素、てんこ盛り!

MARVEL VS. CAPCOM
CLASH OF SUPER HEROES

もりもり対戦が盛り上がっている最中だと思うが、今回は隠しキャラクターにパートナーセレクトにと新しい要素が増えたぞ。これでますます闘いが盛り上がること請け合いだ。

目押しが苦手な人もこれで安心

スペシャルパートナーセレクトコマンド

なんと、お助けキャラのSPパートナーを任意に選べる方法が発覚!!

担当：好みのSPは突進系FRS-N.O

ルーレットが始まる前から入力!!

別表のコマンドを入力すれば任意のパートナーをセレクトできるわけだが、入力に際していくつか気をつけてほしいことがある。

まず、このコマンドはSPキャラ選択のルーレットが始まる前から決定されるまで、対応したボタンを押したままでいること。ルーレットのときに入力するわけではないので、これはくれぐれも注意してもらいたい。プレイヤーセレクトで2人目を決定したら、すぐにボタンを押したままにしておこう。プレイヤーキャラ決定からルーレットになるまでは意外に早いぞ!!

次に、このコマンドは1試合ごとに毎回入力するという点。試合に勝ったら、勝ちメッセージのときにはすでにボタンを押したままにしておく癖をつけよう。逆に、SPパートナーは1試合ごとにチェンジできるということでもある。うまく活用してほしい。

入力のコツ

このコマンドは、隠し系によくある同時押しタイプのものではない。「対応したボタンを押したままにしておく」という条件で、最終的にこの状態になっていればいいのである。

例えば、サイロックを選びたいとしよう。このときはスタートボタンとひとつのボタンを押したままにしておけばいいので、特に問題はない。しかしローグのように4つのボタンを押すのはちょっと難しい。特に最初は、2人目のキャラを決定した直後にこれだけのボタンを押しておかなければいけないので、ちょいと面倒だ。

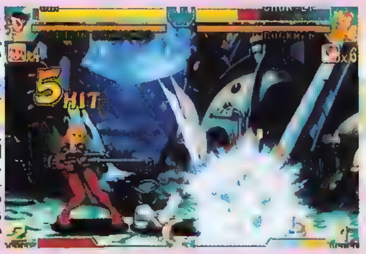
こういうときは、キャラを選ぶところから仕込みを始めておくといい。どういうことかというと、1人目や2人目のキャラを選ぶところから、「SPキャラ選択コマンドの押されていなければならないボタン」を使うのである。

例えば「スタート+小P+中P+中K+大K」というコマンドだったとしよう。

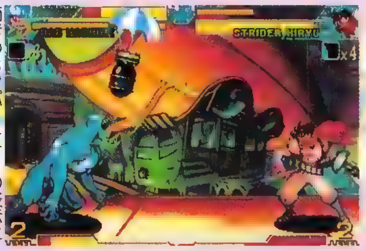
まず片手でスタートボタンを押したままにする。次に1人目を小Pと中P同時押しで選び、そのまま固定。ここでいう同時押しは少しくらいずれてもOK。

この時点で「1キャラ目がセレクトされた状態で、スタートと小Pと中Pが押された状態」となっている。こうしておけば、あとは2人目を選んだらすぐ中Kと大Kを押したままにしておけば、その状態を固定するだけでいい。わざわざ急いでコマンドを入れる必要はないわけだ。

これを応用すれば1人目を1Pカラー（Pボタンで決定）、2人目を2Pカラー（Kボタンで決定）にしたいというようなときでも対応できるぞ。



SPパートナーは同じキャラでも使用目的、相手のタイプ、闘い方などによって有効度が異なる。どれが弱い、使えないといったことはないぞ!!



両者のSPパートナーの表示に注目。実はまだ見ぬ隠しパートナーが存在するのだ。待て、次号!!

スペシャルパートナーセレクトコマンド一覧

超戦士 ●○○ ○○○	ルー&アカビー ○●○ ○○○	アーサー ●●○ ○○○	想鐘サキ ○○● ○○○
東風 ●○● ○○○	デビロット姫 ○●● ○○○	アニタ ●●● ○○○	ピュア&ファー ○○○ ●○○
ミシェルハート ●○○ ●○○	マイティ・ソー ○●○ ●○○	サイクロップス ●●○ ●○○	マグニートー ○○● ●○○
ストーム ●○● ●○○	シュビリィー ○●● ●○○	ローグ ●●● ●○○	サイロック ○○○ ○●○
ジャガーノート ●○○ ○●○	アイスマン ○●○ ○●○	コロッサス ●●○ ○●○	USエージェント ○○● ○●○

（※○印は6ボタンに対応しています。●のボタンは押す、○は押さない。

2キャラ同時に動く、動く
第2回!! V・クロスで「あんたが大将!」

V・クロス中にガードを崩してコンボを叩きこむのだ！

担当：ム、ムズかしい…P・鈴木

ガードを崩せたら最高ですね

今回は、V・クロス始動技（最初の跳び蹴り）をガードされてしまったときのフォローについて考えていこう。

堅実に必殺技で削りダメージを奪っていくのも、それはそれで強力だが、とりあえず置いておくとして、今回はカッコ良く攻撃をヒットさせることをテーマにしていこう。

まずは前回までのおさらいと要点チェックだ。

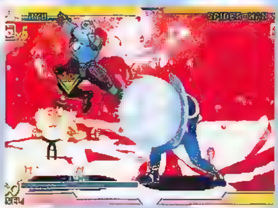
V・クロスをガードされたときの、先に動けるキャラの順番は、

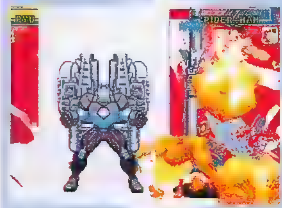
(1)乱入してきたキャラ
(2)助けを呼んだキャラ
(3)V・クロスを使われて、初段をガードしたキャラ

だ。つまり、V・クロスを使えば、しばらくの間は確実に（初段のヒットorガードを問わずに）アドバンテージを得ることができるわけ。

そして、前回説明した内容は、「初段をヒットさせたら、そのまま必殺技につなぐ」ということ。つまり、V・クロス始動→必殺技、という連携は（ガードされることを前提にし、V・クロスを使用した場合以外）、よほど反応能力が高い人でない限り、既に決定されていることになる。

それではここからの展開を組み立てていこう。


この段階で、ヒットかガードかは見分けられないからね。

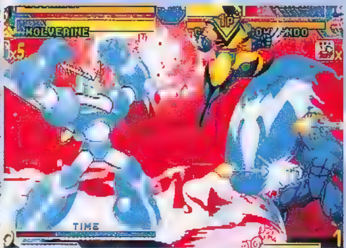

2人（パートナーと相手）が動けないうちに、動くのだ！

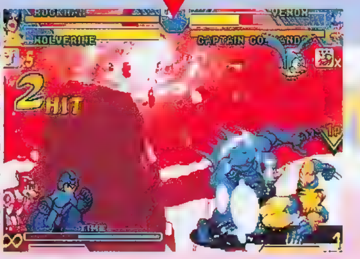
動けない時間を有効に利用する

乱入してきたキャラはすでに必殺技を出しているので、助けを呼んだキャラだけが動ける時間が存在するわけだ。相手はガード硬直中なので動けない。これを利用しよう。

●跳び越えて挟み込む形を作り、下段技で攻撃

相手が動けない間にジャンプで跳び越える。ガード方向を間違えた相手に対して連続技を叩き込んでいこう。


「今のうちに先に行け…俺はもう…」「すまない」


「やっぱりお前は仲間だ。見捨てておけん」「友情だ」

小ネタでGO!

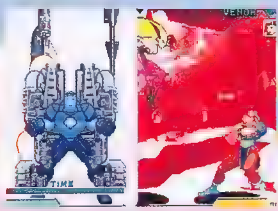
V・クロス時のガード方向は、1Pカーソル（▼）が出ているキャラを軸に考えよう！

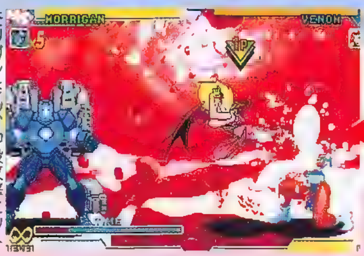
今回の「これやってみよう!」

○ヴァリアブルクロス始動技をガードされてもあきらめるな！
○一人ずつ動ける展開を作れ！
○コマンドを正確に入力しよう！
☆跳んで逃げよう！
☆研究して参加しよう！
・使おう

●空中ダッシュ攻撃や、ジャンプ中のチェーンコンボなどを使用して屈みガードを崩すことを狙っていく

ふと、下段技も混ぜられるような動き方ができれば理想。ジャンプ攻撃を出すふりをして出さずに下段技を出す、というようにだ。


「行くのだ、人間ロケット」「1号、発進します」

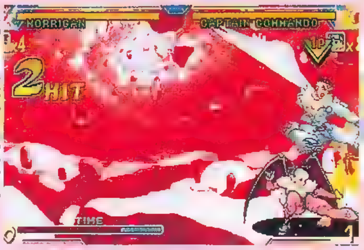

モリガンさん、中段攻撃ヒットです。「どうしますか社長」「私は社長ではない」

●スーパージャンプをして、一人画面から姿を消す。その後タイミングを計って空から強襲する

「1Pカーソル」が出ているキャラを中心に画面は動いていくので、カーソルが出ているキャラがスーパージャンプした場合は、仲間も相手も画面外に消える。ちょっとした混乱を招く効果があるようだ。

逆に、カーソルが出ていないキャラがスーパージャンプした場合は、そのキャラだけが画面外へ消える。例えばそのキャラが急降下攻撃や、空中必殺技を持っていたら…。面白そうだろう？


「オレはお前の拳では死なん！さらばだ、ケン」「俺、リュウ」


このタイミング…ヤバイ。「点穴を突いた」「あぽぷぇ」

●投げ狙い

タイミング良くコマンド投げを重ねていく手もいやらしいようだ。が、難度も高い。

コツは「2人一緒には動かさない」

以上の戦法は、あくまで一方のキャラが必殺技を出すなどの理由で動けないときに、もう一方のキャラが狙っていくというものである。

決して2人同時に動けるときに狙わないこと。V・クロスを使った本人が混乱してしまうぞ。

だから、わざとでも構わないので、必殺技を空振りで出すなどして「2人のキャラをずらして動かす」ことを考えつつ動いてみるといいだろう。

とりあえずは、挟み撃ちを目標にしてみよう。慣れてきたら、いろいろやってみよう。相当難しいけど。

V・クロスを使われたら？逃げましょう2

V・クロスを使われて、ガードを崩されている人。とりあえず逃げきろう。

基本は空中ガード。空中ガードならば、中・下段の揺さぶりはないので助かりやすい。

あと、ガード方向は、「1Pカーソルが出ているキャラを軸としている」ので、カーソルが出ているキャラが右側にいるときには左にレバーを入力すればガードできるぞ。挟まれると、一瞬わけがわからなくなるが、カーソルをよーく見ていくクセさえつければ大丈夫だ。後は、挟まれる前に空中に逃げられればさらに回避率は増すだろう。

次回予告&募集

さあ、次回から増ページで大特集だ！まだまだ、V・クロス使用法は募集しているぞ。皆の新発見、待ってるぜ！

お知らせ➡ 君のV・クロス使用法を求ム！コンボメニアの人も、軍師の人も、住所・氏名を明記して、〒101-8935東京都千代田区神田神保町1-26「マーブルvsカプコンあんたが大将だ」係まで。内容次第では、君のネタが誌面にのるぞ！みんなでがんばろう！

待ってました！

隠しキャラクター大紹介

Here Comes New Challengers!!

CPU戦で乱入してくることがあったあのキャラたちが、プレイヤーキャラとして使えるぞ。ここにその5キャラを紹介しよう。よ〜〜く読んで覚えてくれ。ちなみに移動そのものは急がないと間に合わないことこの上ない。そして対戦ごとにコマンドは再入力だ。う〜む大変。



ハイスピード ベノム

爽快感溢れるキャラに変身！（すぐ死ぬけど…）

使用コマンド

春麗にカーソルを合わせる

←

そこから数字の「1」を描くように、リュウ、ウォーマシン、ガンビットを経由し春麗へとまっすぐカーソルを移動

←

次に数字の「2」を描くように、ザンギエフ、ジン、飛竜、ガンビットとまっすぐ通過してウルヴァリンへ

←

そのままザンギエフ、春麗とまっすぐ移動

←

すると春麗の上にいる隠しベノムが選べるようになる

インスト技表

ベノムクラッシュ	↓↘→＋P
ベノムチャージ	（空中で）↓↘→＋P
ベノムストーム	↓↘→＋K
ベノムスロー	→↘↓↙←＋P
ハイパーコンボ	
ベノムウェブ	↓↘→＋PP
デスバイト	↓↘→＋KK

6ボタンチェーンでボッコボコ

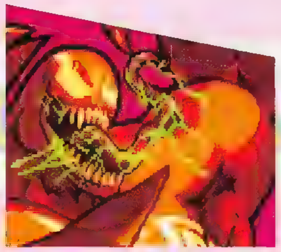
ハイスピード・ベノム（以下HSベノム）は、姿形こそノーマルベノムと変わらないが、内容的にはまったくの別キャラとなっている。最も大きな違いはチェーンコンボ。ノーマルベノムがP↓Kの2打というやや淋しいものであるのに対して、HSベノムはバリバリの6ボタンチェーンとなっている。ノーマルベノムと違って、ダッシュから小技を当てて、気持ち良くエリアル始動技の立ち大パンチにつなぐことができるぞ。もちろん、通常ジャンプ、スーパージャンプ中においても6ボタンチェーンとなっている。

歩きがダッシュ!?

HSベノムには、ダッシュがない。というか、レバーを前に一回入力するだけで（通常のキャラにとっては歩きの入力）ダッシュするのである。他キャラのように、ダッシュするために2回レバー入力をする必要はないので、実に簡単に、滑らかに素早く動き回ることができるぞ。

素早さの代償は…

6ボタンチェーンと、異常な素早さを身に付けたHSベノムだが、その代償として、実はかなりやばいハンデをしょっている。異様なまでに、耐久力が低いのである。まあ、これは実際にプレイしてみてその“柔らかさ”を味わってみることをオススメする。今さらながら、安全に交代することの重要性、難しさを痛感させられるだろう。



とにかく爽快

HSベノムは、ノーマルベノムと比べて実に爽快感溢れるキャラとなっている。ノーマルベノムを少しやってみたけど、なんとなくしっくりこなくてやめてしまった、という人もぜひ試しにプレイしてみることをオススメする。

（担当：RED）

ロールちゃん

ちっちゃいけど■たい女の子。

インスト技表

ロールバスター	↓↘→＋P
花束爆弾	↓↙←＋P
エディー呼び（アイテムチェンジ）	↓↙←＋K（小中大でアイテム変化）
アイテム攻撃	↓↘→＋K
ハイパーコンボ	
ラッシュドリル	↓↘→＋KK
ビートプレーン	↓↙←＋KK
ハイパーロール	↓↘→＋PP

ロックマンのヒロイン的存在、ロール・キャスケットが、マーブルVSカプコンのプレイヤーキャラ「ロールちゃん」となって登場だ。

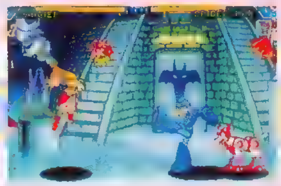
ロールちゃんは見た目によらず、飛び道具を撃てたりするし、エリアルレイヴもできる。そ、そしてなんと巨大化までしちゃうのだ。

すごいぞ、ロールちゃん！



世界の平和は私が守るわ

他キャラ（特にロックマン）っぽいことができて、しかもパートナーが強ければ対戦で勝ててしまうかもしれない可能性を持ったキャラ、それがロールちゃんだ。



ロールちゃんからの花束のプレゼント。対戦相手はありがたく受け取るように。

ロールバスターはロックバスター似のコマンド飛び道具。近間でガードされると反撃されるので注意が必要だ。地上、空中のどちらでも撃つことができるぞ。花束爆弾はロールならではの技で、放物線を描く飛び道具。小中大で軌道を変えることができる。エディー呼びとアイテム攻撃はロックマンのアイテムチェンジとアイテム攻撃に準ずる技だ。

エリアルレイヴは立ち小パンチ↓立ち大キックで浮かせて、小パンチ小キック中パンチ中キックキャンセルロールバスターが基本となる。地上チェーンの連続技ならしゃがみ小キック↓しゃがみ中キック↓しゃがみ大キックキャンセルトルネードホールドがとりあえずのおすすめだ。しゃがみ大キックからトルネードホールドの間に相手は受け身をとることができるので、確定する連続技ではない。

ロールちゃんをプレイするときはそれなりの割り切りが必要だが、ハイパーロールがあるので頑張れば勝ちを拾えないこともない。かなりシビアな闘いにはなるだろうが。

（担当：珈琲ふりーく）



ラッシュドリルはスーパーアーマー装備。ボタンを押せば突進するぞ。

ビートプレーンは連打命。少ないダメージも積み重なれば…やっぱり少ない。





ハイパーロールは上のイナズマ状のビームが減る。発動時の攻撃で浮かせて大ダメージを狙おう。

使用コマンド

ザンギエフにカーソルを合わせる

↓

数字の「5」を描くように、春麗、飛竜、ジン、ウルヴァリンをまっすぐ通過し、ガンビットへ

↓

次に、C・アメリカ、ベノム、C・コマンドーと経由し、ロックマンへ

↓

するとロックマンの右側にいるロールを選べるようになる

ハイパーアーマー ウォーマシン

とにかく重い。金属のかたまりのような奴だ。

インスト技表

ショルダーキャノン	↓↘→+PorK
スマートボム	中P+小K
ハイパーコンボ	
プロトンキャノン	↓↘→+PP
ウォーデストロイヤー	↓↘→+KK

君は重すぎる

ハイパーアーマーを身にまとったウォーマシン。まず触ってみて実感するのがその重さ。

一歩進めば画面が揺れ、ジャンプをすればあまりの低さに皆驚く。

一見ジャンプ大パンチをブンブン振り回すだけで、そのジャンプの低さから強そうに見えるが…。

どっこい、そうは甘くない。何とガード動作が一切不能なので相手のハイパーコンボのエサになってしまうのだ。「ウゲェー」って感じ。

必殺技も一部リニューアルされていて、しゃがみ大Pがビームになっていたり、ショルダーキャノンがミサイルになっていたり、プロトンキャノンがビームでなくミサイル連射になっていたりする。

しかし、飛行が、空中ダッシュが、リパルサーブラストが…ない。空中戦が不得意なのだ!!どうすんだろう?

（担当：MVP）





プロトンキャノンがミサイルになった!!しかし重い…。

使用コマンド

ザンギエフにカーソルを合わせる

↓

数字の「1」を描くように、春麗、飛竜、ジン、ウルヴァリンをまっすぐ通過し、ガンビットへ

↓

そこから春麗へカーソルを上げ、ザンギエフに戻る

↓

次に数字の「6」を描くように、春麗、ガンビット、ウルヴァリン、ジンをまっすぐ通過して飛竜へ

↓

ガンビット、ウルヴァリン、ザンギエフとまっすぐ移動すると、その上にいる隠しウォーマシンが選べる

リリス風 モリガン

飛び道具に射程があるし、空中シャドウブレイドもない。スーパーコンボもノーマルモリガンと比べると扱いにくさを感じる。

「それじゃあ、こいつは弱いんだね」なーんて早合点した君！甘いのだ。

こいつは決定的にノーマルモリガンと異なる能力を持っているので、実力はノーマルに引けをとらない。その能力とは、ズバリ、「どんなに低い高度からでも空中ダッシュが出せる」というもの。マニアが喜びそう。なんたって、過去の名キャラ、マグニートーやストームに似た動きで相手を翻弄できるというのだから。

常に忙しく動きたい君には、Wモリガンで決まり！

（文責：P・鈴木）



見た目からして狙ってるソウルフラッシュ。やはりリリス風、射程距離が短い。



ブリリアントシャワー。出るまでが遅い。削りやV・クロス用なのか!?

使用コマンド

ザンギエフスタート。数字の「9」を描くように、春麗、飛竜、ジン、ザンギ、ウルヴァリンをまっすぐ通過しガンビットへ

↓

次に春麗、リュウとまっすぐに移動する

↓

そこから数字の「0」を描くように、春麗、ガンビット、ウルヴァリン、ザンギエフとまっすぐ通過してリュウへ戻る

↓

そして春麗、ガンビット、ウォーマシンと移動すると、その下にいる隠しモリガンが選べる



インスト技表

ソウルフラッシュ	↓↘→+P
シャイニングブレイド	→↓↘+P
ベクタードレイン	（近くで）→↘↓↙←+P
シェルピアス	（空中で）↓+大K
ハイパーコンボ	
ブリリアントシャワー	↓↘→+PP
スプレンダーラブ	→↓↘+PP
ダークネスイリュージョン	↓↘→+KK

MSH性能 ハルク

アーマーの代わりにチェーンを装備。

動きが重い、ノーマルハルク。スーパーアーマーがついてるからそれでも十分に強かった。でも、だんだん他のキャラがチェーンバリバリでうらやましくなってくることも事実。

そこで！スーパーアーマー能力がなくなる代わりに、チェーンコンボが得意なハルクが登場。地上チェーンも余裕、浮かせてエリアルを狙うのもまた強力ーこれでハルクを愛する人のストレスが発散できるというわけですな。



使用コマンド

春麗からスタートする。数字の「3」を描くように、ザンギエフ、ジン、飛竜、ジン、ウルヴァリン、ガンビットと移動

↓

そのまま春麗までカーソルを上げる

↓

そこから数字の「4」を描くように、飛竜、ジン、ザンギエフを通過し、ウルヴァリンまで下げる

↓

そしてザンギエフ、リュウとまっすぐに移動

↓

するとその上にいる隠しハルクが使用可能となる

インスト技表

ガンマチャージ（対地）	←ため→+K
（対空）	←ため→+K
ガンマトルネード	→↘↓↙←+P
ガンマスラム	↓↘→+P
ハイパーコンボ	
ガンマクラッシュ	↓↙←+PP
ガンマウェイブ	↓↘→+PP
ガンマクエイク	↓↘→+KK



ガンマチャージが、リュウを襲う-ってノーマル版と変わらないじゃん。



ガンマクラッシュだ!!変わんねー（グラフィック）が。

他の能力はノーマルハルクとほぼ一緒だと思って構わない。裏ベノムに似ている能力を持つハルク、2キャラ並べて使ってみるのはいかが!?

何はともあれガード不能
第3回 アシストキャラ群雄伝

今回は、デビロット姫と地獄大使&Dr.シュタイン（その仲間の正式名称）の特集だ。

監修：石井ぜんじ　協力：はまー

遂にベールを脱ぐ！デビロット姫の強さ

今回は、危険な薫りのする、デビロット姫のアシストの巧妙な使い方を紹介していこう。

デビロット姫といえば、何といっても〝ガード不能〟というのが特徴だ。デビロットを置いてから、相手を押しこめばダメージを与えられる、というのは誰でも思いつくところ。

そこから発展させると、一人倒した後に、次に出てくるところに置いておけばいい感じじゃないかと考えられる。「まず、相手を画面端付近で倒す。その後、すぐにデビロットを呼ぶ。倒した相手のパートナーが出てきた頃、ちょうどデビロットが爆発してヒットする。そこにハイパーコンボを決める（千葉県　こっちゃん）」という風になる。もちろん、「千裂脚で押しこむ（岡山県　藤原君）」のも有効。

だが、特定のキャラクター、特にストライダー飛竜と組み合わせると、デビロットは驚異のパートナーとなるのだ。封印を解いて、その恐るべき実体を報告しよう。

ウロボロス・デビロット合体攻撃の恐怖

狙いは、ウロボロスをつけて、動けなくしてデビロットを当てようというものだ。簡単に説明すると、表の1～6の流れになる。まずは、確実にウロボロスをつけること。通常技で固めまくってゲージをため、離れてしまったらウロボロス、という感じでつけてみよう。キャンセルしてつけても問題はない。

ウロボロスをつけたら、技を出し飛び道具を出してみよう。そしてすぐワープ系の必殺技で近寄る。相手と密着できればチャンスだ。

そのままゴリゴリ押して画面の端に持っていったらこっちのもの。端に追いこんでデビロットを出そう。いったんデビロットが出てしまえば、アドバンシングガードされても問題ない。自分は離れるが、ウロボロスの出す弾で相手は動けないはずだ。ここでデビロットが爆発。それに合わせてレギオンだ。

慣れてくると、このシナリオは必殺のシナリオとなる。実戦の流れの中に組みこめれば、一気に勝率UPだ。

対処法は存在する

ウロボロスとデビロットの合体攻撃は本当にキツイ。では、脱出するすべはないのだろうか？

一番重要なのは、ウロボロスをガードしないこと。できるだけ空中に逃げたりして、端に押されないよう心がけよう。

理論上、端に追いつめられてデビロットを出された時点で、完全に回避するすべはない。ずっとガードになってしまうからだ。だが、被害を最小限にするすべはある。

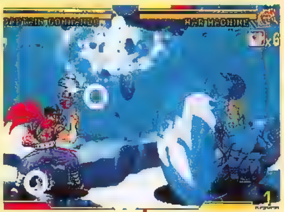
デビロットが爆発する寸前に、ヴァリアブルカウンターをかけるのだ。これによって、無敵時間中にデビロットの爆発をかわすことができる。その後のレギオンはくらってしまうが、無敵時間の残りがあるので、大ダメージは防げる（レギオンの最初の何匹かを防げる）。

また、端に追いつめられても、デビロットを出す寸前にアドバンシングガードをかければ逃げられる。後ろに下がりながらデビロットが出てしまうので、思った位置より端から離れてしまう。

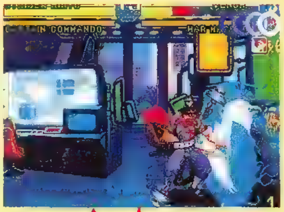
確かに、ウロボロスとデビロットの合体攻撃はキツイが、対処法を心得てくれれば、それなりにしのげるものである。

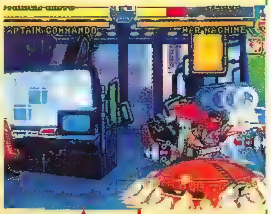
X-MENシリーズは、型破りなところが楽しいところ。お互いにスキルアップ（上達）して、強烈な攻撃と、それを紙一重でしのぐ面白さを味わおう。

ウロボロス・デビロット合体攻撃のシナリオ


通常技キャンセルなどでウロボロスをつける。


ワープ系の必殺技などで近寄る。


ウロボロスをガードさせて画面端へ追いこむ。


デビロットを出す。


デビロットが爆発するのに合わせてレギオンを出す。

とみちんの㊙1/4コーナー

こんにちは、とみちん（本ゲームの企画マンだった）です。いやー、全然別のゲームの仕事で死にそうになりました。アーケード開発では企画マンは一つのゲームしか持たないのですが、開発の偉い人、船水さんが〝メイン企画マン複数ゲームかけ持ち制〟を提唱中なのです。僕はその尖兵というか、仕事を持ちかけられると「やらせてください」と言ってしまう年頃で…。

ここはカプコンヒーローの大紹介をするコーナーで5回目です。順番からすればモリガンですが、彼女は超有名なのでとりあえず抜かして、スペシャルパートナー編に突入します。まずは、いかつい銃から怪光線を発射して助けてくれる赤いスーツの女の子、想鐘サキ。

'96年発売の『クイズなないろドリームス　虹色町の奇跡』からの登場です。魔王を倒すクリスタルを集めるためにクイズに答えて女の子のハートをゲットしていくというすごい内容のゲームで、登場する女の子も妖精さん、幽霊少女、魔法先生、宇宙人などバラエティ豊か。その中でサキは、高校生ながら侵略者から地球を守る地球防衛軍の一員。しかも彼女にはさらに大きな秘密があったのだー！てなわけで彼女に魅せられてしまった君は、ゲーセンを探すか家庭用のかで遊んでみるのだ。

「虹色町」は「X-MEN VS」と同時に隣のラインで作っていたゲームなので、僕は「虹色町」の秘密の数々を知っているのですよ。水泳少女久美子の水着と身体は別パーツだったとか、オールヌードの妖精さんの股間が思いっきり画面に出ていたのがアップ直前までノーチェックで、あわてて表位置を下げて隠したとか（当時のゲーメストには修正前の画面写真が載ってます。過去にも似たような例があって、『ストライダー飛竜』のアマゾネスの胸に葉っぱがつく前の画面写真が載ってましたな）…しまった、自分のコーナーの品位を下げてしまった。

それはともかく、「虹色町」担当の二人のプログラマーはMSH出身で、MSH VSからVSチームに入ってます。今回サキのを組んだのは「虹色町」のプログラマーなのだ。

ちなみにサキのキャラを作ったのは例の不幸そうなキャラマンで、デビロットの時と同様喜びながら仕事をしてました。うんうん人生曇る日もあれば照る日もあるのだ。

では、今回はこのあたりで。次回もこのコーナーで「クレオパトラとのデートが台無しだぜ！」

攻撃こそ最大の防御なり!

天地を揺るがすアグレッシブ攻略



前回はいきなりウロボロス特集をやってしまったため、普段どう動けばいいのかをまだ説明してません（ゴメンナサイ）。というわけで、今回は「飛竜一人立ち」をテーマに進めていきます。

飛竜じゃなくて跳竜!?

飛竜の技はどれも強力なのだが、半面トリッキーさに欠ける。結局のところ、**ジャンプチェーン…地上チェーン→フォーメーションA（以下イヌ）**の繰り返しがメインとなるだろう。ワープは、ウロボロスが付いていないとただの隙の大きい移動技なので、使わないほうが無難。エクスカリバーも奇襲には使えるが、基本的には控えたほうがいい。

ジャンプは、なんだかんだで飛竜の一番強力な攻撃&接近方法。バカでかい判定と6ボタンチェーンで翻弄できる。使っていく技とチェーンは、基本的には、

小K→中K
中K→大P
小K→中P→中K
小K→中K→大P

といったところ。相手の背丈に合わせて使っていこう。



普通サイズの相手であれば、小中中の3ヒットを狙う。やや遠い時は中K→大Pで。

距離が遠いなどの理由で単発技で跳び込む時は、大Pがいい。横へのリーチはかなりのものだ。大Kも下に強いが、高い打点で当ててしまった後のフォローが効かないので微妙なところ。

ジャンプ後に位置が狂った時は、2段ジャンプが役に立つ。特に跳び越してしまった時は、相手の頭上付近でバックジャンプをすることで相手のほうを向きつつ戻ることができる。昇りで技（小Kなど）を出した後でも、モーションが終われば2段ジャンプできるようになるので、うまく活用していこう。



この状態でバックジャンプすれば、



相手のほうを向いたままになる。大Pで脅しておこう。

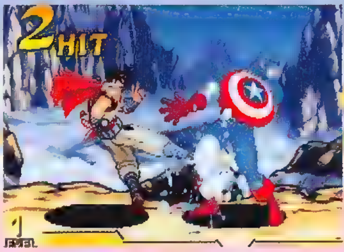
地上ではゲージ重視

ジャンプ後は、地上のチェーンでゴリゴリ押す。初めは下大Pでエリアルを狙うよりも、リーチの長い立ち技を「小K→中P→中K→大P→大K」とつないでいったほうが何かとやりやすい。ガードされてもお構いなしに、「ゲージが溜まるからOK」ぐらいの心構えでいこう。

慣れてきたらダッシュ小Pスタートにしたり（背の低いキャラには当たらないので注意）、立ち中Pでやめて、またダッシュ小Kなどに戻ってプレッシャーをかけてみよう。立ち中Pは目押しで小攻撃が連続ヒットするぐらい戻りが早いので、（例え連続技にはならないとしても）イニシアテイブを握ったまま連携を派生させることができる。



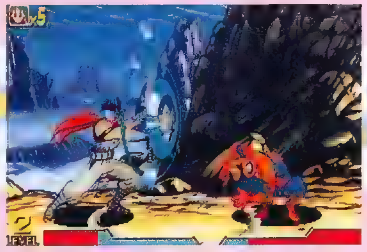
密着中Pから、



小Kが連続ヒット（デカいキャラのみ）。連続技としてはあまり役に立たないけどね。

押すのじゃ!

地上チェーンで間合いが開いた後は、イヌを呼んで盾にしつつ、再びダッシュやジャンプで間合いを詰めていく。イヌを見てから跳ばれても、下をくぐって小P→中P→大Pや、ジャンプ中P→中K→大P→大Kなどで引きずり降ろそう。イヌを先読みで跳ばれた場合はガードするしかないが、この時もすぐにアドバンシングガードをかける。「友達」をデビロットにしているのであれば、特に意識して画面端まで押していこう。



ろくな対空がない飛竜にとって、アドバンシングは命綱。

あまりイヌばかり使っていると、そのうちハイパーコンボなどで対応されてしまうので、たまにグラムやヴァジュラも使ってみよう。なお、ヴァジュラヒット後は、ダウン回避されなければダッシュ下小K→下大Pでエリアルに持っていける。

エリアルの補足

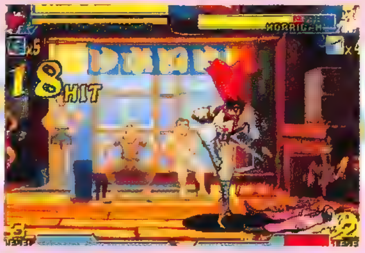
2段ジャンプや空中必殺技でいろいろできそうな気がするが、（現段階では）小P→中P→中K→大Pで普通に叩きつけておくのがベストのようだ。小P版エクスカリバーで段数を稼ぐこともできるが、着地でダウン回避されると確実に反撃を受けてしまう。

一応小Kや中Kでやめれば再び小攻撃に戻ることができるので、

小P・中K→（目押しで）小K→（目押し&2段ジャンプで）小P→小K→中P→中K→（目押しで）小P→小P版エクスカリバー

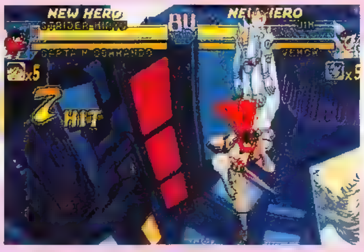
という多段エリアルもできるが、実戦で常に狙えるほど難度は低くないし、ダメージ的に目を見張るものがあるわけでもない。

実戦的というのであれば、

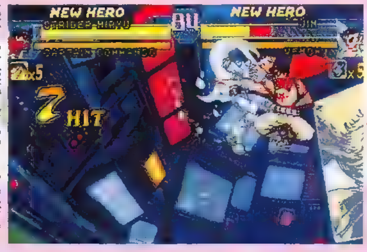


苦労のわりにはこんなもん（しかも反撃される）。

中Kから空中投げにいったり、小P→小K→小Kから相手の後ろへ2段ジャンプして、めくりで小P→小K→中P→中K→大Pを狙うといいだろう。



ここで相手方向にジャンプすれば、



裏から攻撃できる。コンボが切れているのでなかなかの威力。



ウォーマシン

エリアルから飛行でバンバン

エリアルからキャンセル飛行でコンボをつなぎまくろう。ウォーマシン使いなら必須テクだね。

担当：石井せんじ
協力：よ

跳び込み技の選択を考えよう

ウォーマシンはスーパージャンプ、飛行からの空中戦が強い。とは言っても、結局は空中から地上への連続技が決められないと、大ダメージが奪えない。ここでは、空中からどういう攻撃で連続技にいくかということを考えてみよう。

①レバー下中K（ヒザ蹴り）から何につなぐか

確実に大ダメージを狙えるのが、ヒザ蹴りが当たった後である。ヒザ蹴りにいくにも、スーパージャンプからがよい。

ヒザが当たったら、大Pか大Kに空中チェーンでつなげる。ここでのポイントは、大Pと大K、それぞれに一長一短があるということだ。

大Pは、空中でブレーキがかかるため、連続技につなぎにくく思えるかもしれない。しかし、これはレバー＝ニュートラル大Pにして打点を低くすることで解決する。

問題は、大Pは下ガード可であるということ。途中でしゃがんでもガードできてしまう。ただ、リーチが長いためどこでヒザがHITしてもつながるのが魅力。

一方、大Kは下ガード不可なのはいいのだが、リーチが短いため空振りする危険性がある。大K、大P共に、当たったらダッシュ小K→大Kに地上でつないでいく。

面白いのが上大Kで、ヒザの後当てるとダッシュする必要なく立ち大Kが入る。実戦では使いづらいが、背の高い相手に大ダメージを狙うことが一応可能だ。上大Kはともかく、大Pか大Kかは一長一短なので使い方を自分なりに工夫してみよう。

②空中3段チェーン（小P→小K→中P）

これは、とにかく多段チェーンで相手を崩したいときに使う。スーパージャンプ→斜め下空中ダッシュ小Pから、小K→中Pとつないでダッシュ立ち小Kにつなげる。瞬時の空中3段なので、相当ガードしにくいはず。

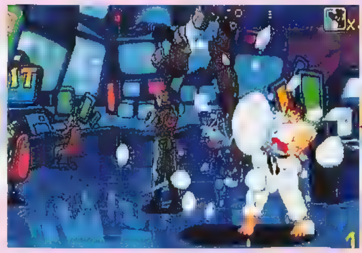
ただし、小Pの判定が小さく弱めなので相手がじっとしてくれないと1打目を当てにくい。ジャンプヒザ→大P or 大Kで固めてから、またはアシストなどで相手の動きを止めてから使っていこう。



ヒザを当てたら大Pか大Kにつなぐ。



下ガード不可だが、リーチが長く確実に届く。



下ガード不可。ただしヒザが当たっても届かないことがある。

ウォーマシンやるならキャンセル飛行エリアルだ！

ジャンプ攻撃からダッシュ立ち小K→立ち大Kとつなげるのが、エリアルの基本であり大ダメージを狙える連続技だ。単純に考えれば、小P→小K・中P・大P（→小ショルダーキャノン）とつなぐのが普通だが、もっと強力なエリアルがある。

ここでは、エリアルのすべてについて説明しよう。

①小さい相手にもこれで安心！確実なエリアルの当て方

普通に小P→小K→中P→大Pとつなぐなら適当にボタンを押してもいいのだが、小さい相手だとそうもいかない。次につなぐために、上大Pを当てたいのだが、空振りしやすいのだ。

これをフォローするには、小P→小Kは早めに当て、小Kから中Pまでのつなぎを極力遅くするといい。こうすると、ウルヴァリンなど体の小さい相手にもレバー上大Pを当てることができる。

②飛行からのエリアル～ウォーマシンスペシャル

エリアルで小P→小K→中P→上大Pとつないだら、キャンセルして飛行してみよう。キャンセル飛行から、再び小K→中P→上大Pが入る。ここで小ショルダーキャノンを決めれば相当なダメージとなる。ウォーマシンを使うなら、最低ここまでは決めておきたい。

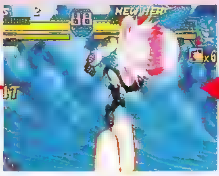
だが、そこで終わりにしないで、飛行中の上大Pをキャンセルして斜め右上に空中ダッシュしてみよう。今度は小P→中P→上大Pが入る。つまり、エリアルからキャンセル飛行して、小K→中P→上大P、斜め上空中ダッシュが連続で決まり続けるのだ。



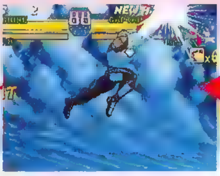
レバー上大Pまでエリアルを決めたら、キャンセル飛行する。



小Kで拾って…、（2回目は小P）



中Pでつなぎ、



レバー上大Pで持ち上げて、



キャンセル斜め右上空中ダッシュ。ここから小Pに。

飛行が途中で途切れるし、ダメージ補正がかかるので思ったよりは減らない。だが、優に30HITオーバーが可能だ。ぜひ練習して対戦で決めてみたい。

ちなみに、画面の端にいってしまうとこの連続技はつながりにくくなる。逆に画面端なら、空中ダッシュ→上大Pのみの連打（3つボタン同時連だでOK）がいいだろう。

ウォーマシンの弱点も肝に銘じよう

エリアル、飛行を中心に語ってきたが、ウォーマシンはやってはいけないことがある。それは地上でのキャンセルショルダーキャノン、スマートボムである。

跳び込みが遅いキャラなら構わないのだが、飛竜やウルヴァリン相手にキャンセルすると、そこにジャンプ攻撃などをくらってしまう。そこからエリアルで大ダメージ、となりやすい。

そこで、地上ではキャンセルパートナーやキャンセルをやめたり、大Pからキャンセルするなど工夫が必要になる。むしろ、地上でキャンセルするより、低空でのショルダーキャノン、スマートボムのほうがまだ安全だ。このことを肝に銘じておこう。

本当は、通常の闘い方と飛行の使い方がポイントなのだが、複雑多岐に渡るし、現在進行形で研究中なので、次回ということにしたい。それまで各自研究しておいてほしい。



前回、モリガンは3種類あるバーニアダッシュの軌道を生かして、変幻自在に攻めたてるキャラだと説明したが、実際にプレイしてみると、相手に跳びまわられて的が絞れず、こんなものかとがっかりしている人もいるかもしれない。しかし、落胆するのはまだ早い。要はダッシュを駆使して攻める前に、相手を地上に釘付けにする作戦を用意すればいいのだ！

落ちつきのない相手の対処

モリガンに限らず、このゲームにおける有利な状況とは、「地上で手を出さず、おとなしくしている相手に対して攻撃を仕掛ける」

という、ごく単純な構図であり、相手を地上に釘付けにできれば、勝利は8割方手にしたようなものである。しかし、お互いがこの状況を作ることを目的としている以上、そう簡単にはいかない。

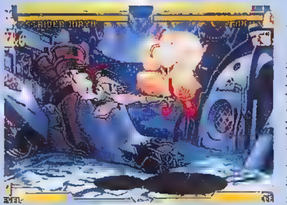
そこで、モリガンが相手を地上に押さえ込むためには、主として2つの方法がある。

●空中の相手を撃墜する

当たり前だが、そもそも相手にジャンプする気をなくさせるために、相手のジャンプ攻撃を撃墜することは重要。モリガンの対空技としては、

①シャドウブレイド
②昇り攻撃→空中チェーン

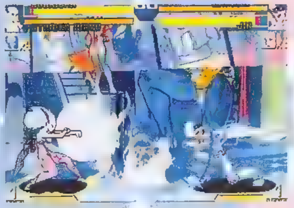
の2つが考えられ、①はガードされてもリスクの少ない弱で出し、②は初段が空中投げに化ける可能性のある中Pからスタートし、ヒットしていてもガードしていても相手を地上に引きずりおろすくらいの気持ちで空中チェーンにつないでいこう。また、直接の対空防御ではないが、ジャンプしている相手の下をくぐって、着地を投げる手も有効。


空中チェーンで相手を地上に引きずりおろせ！

●相手の跳びかけをおさえる

跳んでしまった相手を撃墜するのが難しいのなら、今まさに跳ぼうとしている相手をおさえるのも有効。

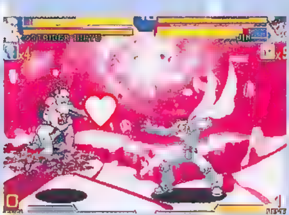
この場合、最も効果的なのはダッシュチェーンからのキャンセルソウルフィストで、チェーンの初弾は判定の強い立ち中Kあたりがいいだろう。相手のアドバンシングガードなど気にせず、どんどんソウルフィストで押さえ込んでしまおう。


アドバンシングガードにめげず、キャンセルソウルフィスト。

こうして、何とか相手を釘付けにしたら、ようやくバーニアダッシュの出番だ。バーニアダッシュを使っての攻め方は、囲み記事を参考にしてみよう。

隠しハイパーコンボ エターナルスランバー

ついに公開になった隠しハイパーコンボ・エターナルスランバーは、小P・中K・←・中P・大Kと、連続でボタンを入力するタイプの技で、何とガード不能の飛び道具。ゲージを3つ消費してしまうが、パートナーをガードさせている最中に技が出せれば、いい感じでヒットするぞ！


ガード不能の飛び道具。隙の大きさもハンパじゃないが。

バーニアダッシュからの攻め

バーニアダッシュからの攻めは非常にバリエーションが豊富なので、代表例だけを挙げておこう。

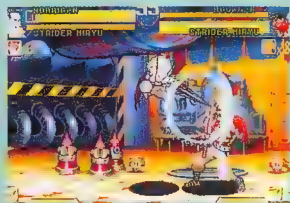
●ジャンプ→横方向ダッシュ→小P→中K

相手方向に急降下しつつ、空中多段技でガードミスを誘う。着地したら、今度は下段攻撃からエリアルを狙ってみよう。時には空中で1発しか攻撃を出さず、着地していきなり投げてみるのもいい。

また、バックジャンプしてソウルフィストを撃ち、その後さらに横ダッシュをするとさらに効果的だが、操作が難しいのが難点か。

●下方向ダッシュからの2択

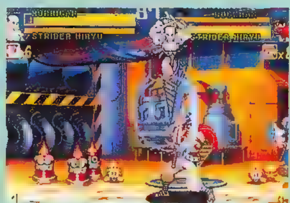
下方向ダッシュして相手の目の前まで降下したら、小攻撃を出す（立ちガード）か、大攻撃をスカして着地し、下Kを出す（しゃがみガード）かによって、相手のガードを揺さぶることが可能。非常にガードしづらいが、相手が手を出してくると落とされてしまう。前述の横方向ダッシュで十分脅してから使うこと。


横ダッシュからの空中チェーンで押さえこむ。

●ジャンプ→上方向ダッシュ→シェルピアス

上方向ダッシュで相手の頭上を通過する際にシェルピアスを出すと、相手のガード方向を惑わすことができる。シェルピアスのヒット後も必殺技を出せるので、不用意に追いかけてくる相手にはソウルフィストを撃ってやろう。

これらダッシュ攻撃の問題点は、ダッシュの出しにくさである。パンチ全部＋レバーという入力では同時押し精度に問題があるし、レバー2回という入力では、速度に難点が生じてしまう。回数をこなして、自分に合った入力方法を見つけてほしい。


シェルピアス後も必殺技は出せる。追いかけてくる相手に撃て！

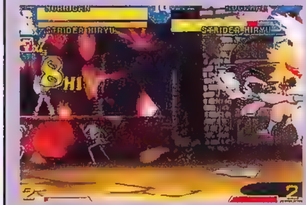
連続技について

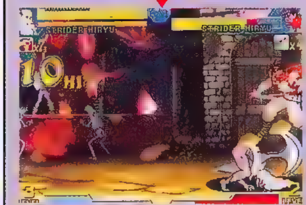
前回紹介できなかった連続技について説明しよう。

●エリアルレイヴ

下大P→（ジャンプして）小P→小K→中P→シェルキック→大P

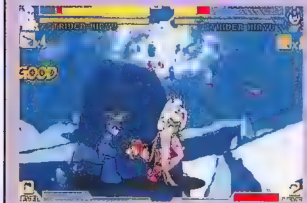
基本はこの形になるが、できるだけ早く4発目まで当てた後、ワンテンポおいて空中投げに移行するのもいいだろう。また、画面端で小さいキャラに対しては、エリアルジャンプ後、小P→小K→中P→シェルキック→大P→大Kの6段すべてをなるべく引きのばしつつ入れると、モリガンの着地がかなり早いので、ダウンしている相手に下小K→下中P→真下大Pをヒットさせることができる。この後さらにエリアルジャンプすることはできないが、落ちてくる相手にコマンド投げのベクタードレインを狙うと効果的だ。


ぎりぎりまでエリアルを引き延ばせば…、


ダウンしている相手をチェーンで拾える。

●地上連続技

モリガンのハイパーコンボで連続技になるのは、今のところシルエットブレイドのみ。コンボとしては、下小K→下中P→シルエットブレイドといった具合につなげていきたいが、間合いが遠いと連続技にならないので、実戦ではエリアルのほうを狙ったほうがいいだろう。また、相手がダウン回避しなければ、下大Kでダウンしている相手を拾うこともできる。


ダウン回避されると寒い。反撃されてしまうのだ。



対戦攻略ベノム加速化計画!!

鈍いベノムよさらば!

加速装置搭載（立ち小Kキャンセル）で一気にスピードUP！ただしプレイヤーもマグネットコーティング必要!?

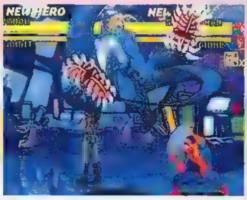
担当：KAL

いかにして接近するか

スペシャルパートナー（以下、SPと省略）が遠距離攻撃のできるやつなら、こちらから無理して接近しようとする必要はなく、「SP→小ウェブスロー」で遠距離から攻撃したり、SPの攻撃を楯にして、安全に、ダッシュジャンプなどで接近すればいい。

SPがストームやデビロットのようなタイプのときは、空中から小か中のベノムファングで突撃するか、相手の様子に注意しつつ、立ち小Pか下中Pを出して、これの先端を触れさせるようにする。遠いならダッシュから出していってもいい。また危険ではあるが、おもむろにダッシュジャンプ大Por大Kで突っ込むという手もある。


空中から小or中ベノムファングで接近するか、


ダッシュジャンプ大Por大Kで接近しよう。

地上からラッシュ！

ベノムファングや立ち小P、跳び込みなどから接近戦にもちこんだら、ラッシュをかけよう。代表的なラッシュパターンは主に次の通り。

①立ち小P→キャンセル小ベノムファング

常に何か技を出していて、暴れている人に対して有効。キャンセルで出した小ベノムファングが、動き出そうとしたところにちょうど良く当たる。またこうして出すことによって、ベノムファングはガードされても間合いが離れ、反撃を受けない。引き続き立ち小P→小ベノムファングを繰り返すのもいい。

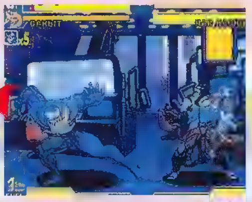
★注意点：この戦法が有効なのは、画面の端に行くまで。ベノムファングは、相手キャラの背後にスペースがあれば、ガードされてもお互い離れて反撃は受けないのだが、相手キャラが端を背にしているときにガードされてしまうと密着してしまい、反撃を受けてしまうため。

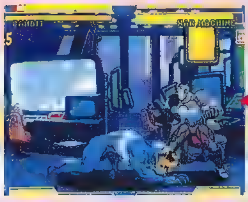
②小Kキャンセルを使って、立ち小Pや下中P＋ダッシュで小刻みに固めていく

基本は立ち小P→小Kキャンセルと下中P→小Kキャンセルで、この2つを組み合わせて繰り返し出していき、あたかもチェーンコンボを使っているかのように固めていく。ポイントは、たまに立ち小Kを空振りさせて小Kキャンセルし、その間にダッシュで間合いを詰め直す点。この固めがうまくいっているときのイメージは、ビシャモンのダッシュ固めがさらに早くなったような感じだ。

なお、途中でジャンプしたり、間合いを詰め直したついでに投げてみたりすると、動きがワンパターンにならなくなって読まれにくい。

★注意点：操作が異常に忙しいため操作ミスをしやすく、またたすぐ手を出してくる暴れ系の相手から手痛い反撃を受ける可能性が高い。つまり調子にのってると自爆しやすい。

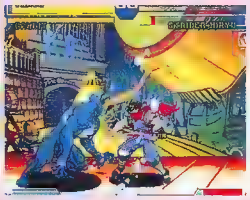

たまに立ち小P→小Kキャンセルを空振りでやって……、

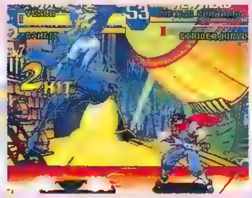

ダッシュ小Pや中Pで接近し直す。ダッシュ→投げも有効だ。

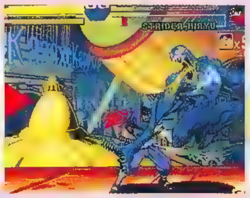
空中からラッシュ！

接近戦時に立ち小Kキャンセルを使った場合、そこから空中への選択肢もある。

立ち小Kキャンセルをするとき、かならずレバーを下に入れるわけだが、このあとすぐにジャンプしようとすると、下→上の操作でスーパージャンプになってしまう。ほかのキャラなら普通に跳び込みたいところだろうが、ベノムには"空中ダッシュ"があるのでかえって好都合。「スーパージャンプ中の空中ダッシュ後は、ジャンプ技を相手キャラのほうに出してくれる」からだ。これぞ立体殺法！


これなんかを立ち小Kしゃがみキャンセルして……、


すぐレバー上でスーパージャンプ！この後P3つ同時押しで、


空中ダッシュして反対側から攻撃！まだラッシュは続く。

投げとウェブスローについて

●**投げ**…ゲージがあるときは、画面の広いほうへ向かってパンチ投げ→固まっているところへ立ち小P→立ち中K→（2段目ヒット後）キャンセルデスバイトが簡単でオススメ。ゲージがないときは画面端へ大K投げ（大K投げはレバーの反対へ投げる点に注意）→立ち中P→エリアル。

●**ウェブスロー**…相手を端に追い込んでいるときに、立ち大K→キャンセルウェブスロー。かなり使える連携だ。ウェブスローは使える技なので、何か攻撃をガードさせたあとなどに出してみよう。余談だが、一部で話題のエリアル激ムズだがじつは∞。エリアルについては、またつぎの機会に詳しく解説したい。

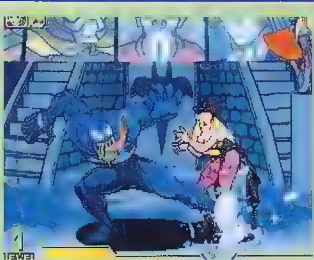
ベノム新境地！これが小Kキャンセルだ!!

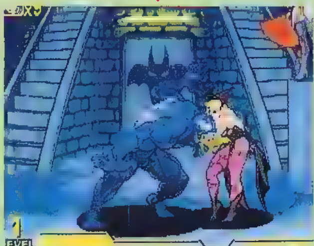
ベノムをうまく扱えるようになってきたな、と実感できるようになってきたら、是非ともチャレンジしてほしいのが、小Kキャンセルだ。

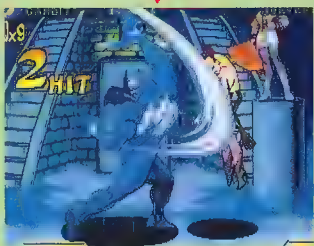
この小Kキャンセルとは、「立ち小Kをしゃがむことによってキャンセルする」という、いわば"裏技"だ。

これの凄いところは、本来ならP→Kの方向にしか進まないベノムのチェーンを無視して、強引に「立ち小K→立ち中P」などの連続技を作れるところ。もちろんP→Kチェーンの法則と合わせて使っていくことにより、「下中P→立ち小K→（しゃがみ）→下中P→立ち小K→（しゃがみ）→立ち大P→立ち小K→（しゃがみ）」といったような連携（途中まで連続技）をつくることも可能。

「立ち小K→（しゃがみ）」はチェーンではなく、ベノムが自由になっている点に注目し、立ち大Pや下中Pのあとわざと立ち小Kを空振りさせるようにして、ダッシュで接近し直してラッシュ継続、といった使い方が代表的だ。


立ち小Kを出したら、当たってようが空振りしてようが…


しゃがむ。これで立ち小Kのモーションをキャンセルできる。


で、すぐに次の行動に移ると、ダッシュやジャンプも有効だ。



今回も狙いはチェーンからの千裂脚!

打点を低くすればJ大P単発の跳び込みでもかまわないが、少しでも打点が高いとガード後に簡単に反撃されてしまうので、やはり空中チェーンによる多段跳び込みが基本となる。おまけに多段なら途中でしゃがみガードしてくれることも期待できる。

跳び込み時に使うのは、

- **J大P→J大K**
- **踏みつけ→J大P→J大K**

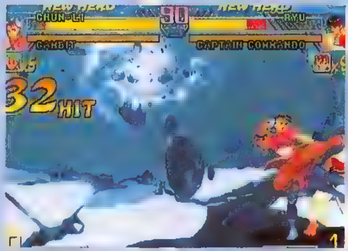
がメインとなる。ジャンプ中キックもリーチが長いので忘れてはならないが、使える。

踏みつけ（ジャンプ下中キック）は、単発だと踏みつけて上方向に跳ねるが、チェーンで大パンチや大キックにつなげば、跳ねずに跳び込むことができるという性質がある。空対地用のジャンプ攻撃として多用していこう。

跳び込みがヒットしたら、「しゃがみ小K→しゃがみ大P→キャンセル千裂脚」や「（ダッシュ）立ち小P→立ち大K→エリアル」を狙っていく。

密着状態なら途中に中パンチを入れてもかまわないが、少しでも間合いが離れているとしゃがみ大パンチが届かなくなってしまう点に注意してほしい。

チェーンからの千裂脚だけで4割以上もの体力を奪うことができるので、跳び込みからだけでなく、地上戦でもガンガン狙っていこう。ただし千裂脚はガードされてしまうと隙が非常に大きいので、ちゃんとヒット確認してから使うことが重要だ。ガードされていたら、たまには旋円蹴（しゃがみガード不可）につなげるのもいいだろう。



今回も貴重なダメージ源となる、チェーンからの千裂脚。連打でヒット数を増やすのも忘れずに。

七星天空脚でいただきます

春麗のエリアルは、相手が画面端を背負っていなければ、連続写真で紹介しているように「小P→小K→中P→踏みつけ」が繰り返し入る。

多少の慣れが必要だが、ゲージが稼げるので狙う価値は十分ある。

簡単で威力が高いのが「（エリアル中）小P→小K→キャンセル七星天空脚」だ。これだけでも4割以上の体力を奪うことができるので、ゲージがあるならどんどん狙っていこう。

もちろん、前述の踏みつけエリアルに七星天空脚を組み込むことも可能だ。プレイヤーの熟練度にもよるが、踏みつけエリアルを2、3セット入れてから七星天空脚にいくのがいいだろう。ただ、ロックマンやスパイダーのような小さいキャラには無理に狙わず、すぐに七星天空脚につないでしまったほうがいい。

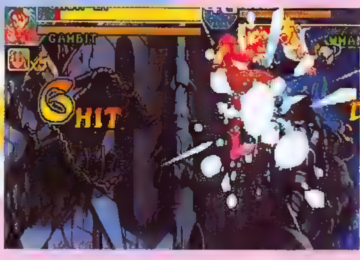
七星天空脚を使う場面は、何もエリアルに限ったことではない。春麗が遠距離戦が得意でないのをいいことに、遠距離や中距離での牽制技を多用する相手には「低空七星天空脚」が有効だ。



エリアルスタート技の立ち大キックを当てて、



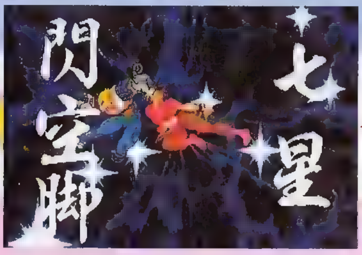
まずはJ小P。あまり低い位置で拾ってしまうと、この後の踏みつけがスカりやすいので注意。



「小P→小K→中P→踏みつけ」とすばやくつなげたら、



再び小Pに戻り、同様に1セット入れる。お好みによってはこの調子で画面外までご招待したり、しなかったり。



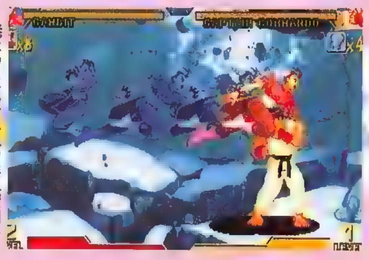
エリアルの最後は七星天空脚で締めよう! 格好良く、威力も高いぞ。

持つべきものは多段ジャンプ

基本的にリーチが短いのでジャンプ攻撃でゴリ押しすることはできないが、「3段ジャンプ」や「空中ダッシュ」、「三角跳び」があるので、空中での機動力が高く、けっこうごまかしが効く。

とくに重要なのが3段ジャンプで、空対空を想定して出したジャンプ大Pやジャンプ大Kがスカってしまったり、相手にジャンプの下をくぐられてしまいそうなときなどに重宝する。こういった場合は、いったんジャンプしなおして様子を見よう。相手にしてみれば、多段ジャンプを使われると着地のポイントがしぼりにくいので、かなりやりにくいはず。

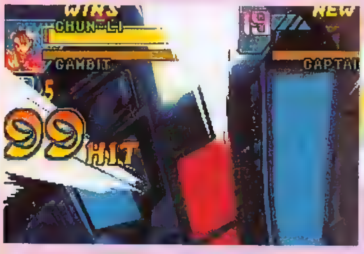
今作品は全体的に攻撃力が上がっているので、固め能力の低い春麗が無理に攻めようとするのはかなり危険。防御力が低いとなればなおさらだ。トップクラスの化け物を相手にするなら、「多段ジャンプを駆使してのらりくらりと相手の攻撃をかわしつつ、空中からひたすら跳び込みからの連続技を狙っていく」といったスタイルをとらざるをえないのが現状だ。



1発ネタとして、七星天空脚をスカし…（手前に落ちてもいいし、ギリギリ頭上をかすめて裏に落ちてもいい）、



着地と同時にチェーンからの千裂脚を決めるという手もある。低空七星を外したときのフォローとしても使えるぞ。





電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

オラタン強し!!3部門総なめ!!

AOU SHOW'98 最強ゲームはこれだ!!

アンケート集計結果発表!

2月18～19日の2日間にわたり行われたAOUショー。ゲーメストもブースを出展し毎回恒例のアンケートを実施した。その結果を掲載するとともに、各ブースを詳細にリポートするぞ。

基板出展部門

No	ゲームタイトル	合計
1	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム/セガ	486
2	スターグラディエイター2/カプコン	285
3	リアルバウト餓狼伝説2ザ・ニューカマーズ/SNK	246
4	電車でGO2！高速編／タイトー	241
5	サイキックフォース2012/タイトー	207
6	エアガイツ/ナムコ・スクウェア	180
7	ストリートファイターEX2/アリカ	161
8	セガラリー2/セガ	157
9	ファイティングバイパーズ2/セガ	114
10	タイムクライシスII/ナムコ	84
11	メタルスラッグ2/SNK	79
12	子育てクイズマイエンジェル3/ナムコ	53
13	テクノドライブ/ナムコ	52
13	レイディアントシルバーガン/トレジャー	52
15	パズルボブル4/タイトー	50
16	バトルトライスト/コナミ	48
17	魚ポコ/ジャレコ・ケイブ	42
17	ダウンヒルバイカーズ/ナムコ	42
19	対戦麻雀ファイナルロマンス4/ビデオシステム	41
20	パニックパーク/ナムコ	38
20	ぽっぷんぽっぷ/タイトー	38

オペレーター部門

No	ゲームタイトル	合計
1	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム/セガ	257
2	電車でGO2！高速編／タイトー	102
3	リアルバウト餓狼伝説2ザ・ニューカマーズ/SNK	86
4	エアガイツ/ナムコ・スクウェア	59
5	ストリートファイターEX2/アリカ	56
6	セガラリー2/セガ	50
7	スターグラディエイター2/カプコン	48
8	サイキックフォース2012/タイトー	46
9	パズルボブル4/タイトー	34
10	子育てクイズマイエンジェル3/ナムコ	23
11	ファイティングバイパーズ2/セガ	21
12	メタルスラッグ2/SNK	21
13	対戦麻雀ファイナルロマンス4/ビデオシステム	20
13	タイムクライシスII/ナムコ	20
15	テクノドライブ/ナムコ	15
16	堕落天使/彩京	14
17	パニックパーク/ナムコ	13
17	レーシングジャムツイン/コナミ	13
19	魚ポコ/ジャレコ・ケイブ	11
19	対戦タントアールサシっす!!/セガ	11
19	ダウンヒルバイカーズ/ナムコ	11

総合部門

No	ゲームタイトル	合計
1	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム/セガ	645
2	スターグラディエイター2/カプコン	311
3	エアガイツ/ナムコ・スクウェア	238
4	電車でGO2！高速編／タイトー	232
5	サイキックフォース2012/タイトー	224
6	リアルバウト餓狼伝説2ザ・ニューカマーズ/SNK	215
7	ストリートファイターEX2/アリカ	157
8	セガラリー2/セガ	138
9	ファイティングバイパーズ2/セガ	98
10	テクノドライブ/ナムコ	76
11	パズルボブル4/タイトー	60
12	メタルスラッグ2/SNK	54
13	タイムクライシスII/ナムコ	53
14	バトルトライスト/コナミ	44
15	レイディアントシルバーガン/トレジャー	40
16	堕落天使/彩京	39
17	子育てクイズマイエンジェル3/ナムコ	37
18	ダウンヒルバイカーズ/ナムコ	36
19	対戦タントアールサシっす!!/セガ	35
20	アシュラブレード/Fuuki	32

※総合部門はすべての投票者を対象に、基板出展部門は実際にプレイできるゲームを対象に、オペレーター部門はオペレーターのみを対象にしています。



とにかく人、人、人のバーチャロンブース。某新宿西口スポラン常連も調べに余念がなかった。



ヤッターワンがコミカルな「ヤッターマン」のメダルゲーム。



「ゲットバス」のブラストシティタイプ。ここまでのダウンサイジングも新しい試みだ。

セガブース

昨年のAMショーで、完成度29・8%という低い数値でありながらも、ゲーメスト号外で、オペレーター人気、基板出展、総合人気の全部門をトップで総ナメにした、「電脳戦機バーチャロン、オラトリオ・タングラム」が、完成度を89・4%まで高め、2度目の出展を果たした。

開幕と同時に、大人数が我先にとブースに押し寄せ、バーチャロンは、かなりの数が設置されていたのだが、アッという間に黒山の人だかりとなった。これは二日目の一般入場日にはさらに過熱し、プレイするのに1時間もかかったなんて声も聞こえたようだ。ほかにも外枠には、かなりの本格派ドライブゲーム「セガラリー2」が前作よりさらに完成度を増し、本物のラリードライバーがプレイするイベントも手伝ってか、安定した強さを見せている。

バーチャファイターシリーズで有名な、片岡氏がプロデュースした、「バイパーズ2」は、相変わらずハデだったが、両者に隠れてしまったのか、今一つ振るわず残念。

ブース内では、誰にでも楽しめる視点が新しい「対戦タントアールサシっす!!」や、設置難に苦しむ店舗用にか「ゲットバス」のブラストシティタイプが出展されていた。メダルゲームでは競馬やブラックジャックの他、ご存じ「ヤッターマン」などが中高年のオペレーターに人気だった。

完全に定着した「プリント倶楽部」も、新しいフレームのものが並んでいた。その中でも、昔懐かしいプリズムシールを利用して、写した人物をアニメーションさせるバージョンもリリースされ、そろそろアイディア勝負の時代に突入してきた感がある。(スー)

ナムコブース

今回のナムコブースの位置は、一番奥の左手。目玉は、なんと言ってもスクエア/ドリームファクトリー（ナムコ販売）の「エアガイツ」だ。ブース内の重要な中央に筐体を陣取らせ、外ではイベントも開催。その内容は開発陣による話題のクラウド&ティファのCPU戦での顔見せで、初めて動くところを見た人は感想を口々に…。こっそり聞いていたが、おおむね好評なようで開発者も一安心といったところだろう。

しかしメーカー側が最も気になる点は、そのゲームシステムが受け入れられるかどうか。イベントでもできるだけ理解してもらおうと、開発者同士の対戦をとおしてくどいほど（単に何回も見たから）説明していたのが印象的。

もちろんナムコオリジナルのゲームもエアガイツに隠れてなりを潜めていたわけではない。「タイムクライシスⅡ」の、「ダウンヒルバイカーズ」の大型筐体もの2点を出品。このへんがいかにも大手の貫禄だ。特にクライシスⅡは人気ガンシューティングの続編というセールスに加え、初の2画面通信。さらにハードもシステム23を使っているので、その画面は超美麗!1人よりも友達を連れてきて、2人でプレイする人が多かったぞ。

そしてダウンヒル。このゲームはファイナルハロンに共通する部分がある。そうMTBはある程度は自動で走ってくれるとは言え、スピード出すためには本当の自転車さながらこがなければならず、1ゲーム終わると汗をかくのだ。大の大人が必死にチャリンコをこぐ…。この滑稽さに誘われて、若い人よりも、中高年の人がかなり多くプレイしていたように思う。(アディオスToshi)

号外再録 石井ぜんじもの申す

今回のAOUショーは、期待させてくれるタイトルが、相当数あったと思う。対戦ゲームにおいても、いろいろ味のあるタイトルが出展されていた。しかし、他のジャンルにはびっくりするような新機軸がなく、守りに入っている感じがする。特に、せつな的な楽しさしかない、一般向けのゲームの数々が気になるところだ。一般向けといっても、電車でGO！などのように、ゲーム性・リピート性は大事だと思うのだが、どうなのだろうか？

さて、最も多くの人が期待していると思われるのが、セガの電脳戦機　オラトリオ・タングラムである。まだまだ物足りない人もいるかもしれないが、独特のカッコ良さは健在で、プレイヤーはついてきてくれそう。

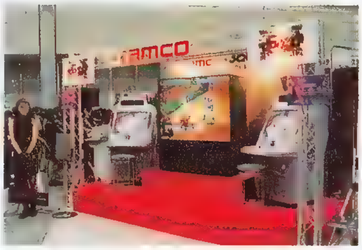
ナムコ／スクウェアのエアガイツは、奥の深いゲームに化けた感がある。最初は取っつきにくいかも知れないが、わかってくればのめり込んでいきそう。

ポリゴンで新しい演出を見せてくれたのが、カプコンのスターグラディエイター2。ゲーム内容がしっかりしていれば、思った以上にヒットしてくれそう。また、カプコン／アリカのストリートファイターEX2はグラフィックが向上して、前作以上のブレイクが見込まれる。

タイトーの電車でGO！2高速編と、サイキックフォース2012は、固定プレイヤー層を確実につかむだろう。その他、注目作はSNKのメタルスラッグ2、トレジャーのレイディアントシルバーガン、ジャレコ・ケイブの魚ポコというところか。



ナムコブース・初めてやる人が多かった割には、なぜかうまい人が多かった。



ナムコブース・イベントはここで。開発者によるプレイが熱い。



ナムコブース・2回目の出展、モトクロスゴー！裏にはダウンヒルバイカーズが。

号外からプレイヤーより

●電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム（セガ）
前作で不評だったボム攻撃の持続時間が短くなり、近接戦闘の楽しみが増えた。(オペレーター　21歳　男)

●セガラリー2（セガ）
前作から車種も2つから6つに増え、画面、ハンドリングの性能など、実際のラリーに非常に近いできばえ。(オペレーター　22歳　男)

●スターグラディエイター2(カプコン)
前作をあまりやらなかったけど、今回のは、とてもおもしろかった。(一般　18歳　男)

●エアガイツ（ナムコ・スクウエア）
テクニカルな要素がたまらなく面白い。(メーカー　37歳　男)

●サイキックフォース2012(タイトー)
グラフィックの進化もすさまじいが、技のアイディアに脱帽。ゲームは技術だけではなく、メーカーのアイディアとそれを実現する情熱こそが大切。（学生　21歳　男）

●テクノドライブ（ナムコ）
このようなBGMがはっきりきこえるGAMEが欲しい!!(メーカー　30歳　男)

●ファイティングバイパーズ2(セガ)
演出が派手になったのはいいが、すこしキャラの動きがぎこちないかな…。(学生　20歳　男)

●魚ポコ（ジャレコ・ケイブ）
久々に新しい落ち物パズルだったので（私は大のパズルファンです）。（オペレーター　24歳　男）

●メタルスラッグ2（SNK）
見ているだけでも楽しい。横スクロールアクションが恋しい。(ユーザー　25歳　男)

●タイムクライシスⅡ(ナムコ)
基本は変わらず、しかし、パートナーがいるというだけで変化するゲーム性がマル。（学生　16歳　男）

●バスアングラー（コナミ）
同じようなゲームが多かったがその中で一番リアル。(メーカー　23歳　男)



ストリートファイターEX2のまわりには、常に人だかりが。行列もすごかったぞ。



今回のカプコンブースはちょっと小さめだった。ちょっと元気がなかったかな。



閉場寸前のブース。これだけ並ばれると壮観!!

カプコンブース

今回のカプコンブースはほぼ、3Dポリゴン武器対戦格闘ゲーム「スターグラディエイター2」一色。

40台以上もの対戦台を用意し、大型モニターに流されるビデオもスターグラディエイター2のみと、カプコンのスターグラディエイター2に対する力の入れようがわかるというもの。

秒間60フレームになり、なめらかになった動き、ボタンガードからレバーガードになるなど、わかりやすくなり、より取っつきやすくなったシステム周り、いっそう派手に磨きのかかった3Dならではの演出が注目を集め、ずらりと並んだ筐体には入れ替わり立ち替わり、ひっきりなしに人がついている盛況ぶりだった。

カプコンブースでもう一つ注目を集めていたのが、1台だけ出展されていたアリカの「ストリートファイターEX2」。

あのブランカ、バルログが復活。遊びやすさはそのままに、美麗になったグラフィック、追加された新システムや新キャラクターで注目度も十二分、こちらも行列ができていた。

カプコンブースではこの2タイトルの他に、「想い出テレカ」とメダルゲームの「フィッシングマスター」も出展されていた。

そしてカプコンブース名物ともいえるコスプレコンパニオンは今回も健在。

今回はハヤト、ジューン、エル、ルカ、レインのスターグラディエイター2キャラクターに、ケン、春麗、さくら、キャミィ(2バージョン)、ひなた、リリス、フェリシアというおなじみのキャラも加え、大人数を投入。ブースに華やかさを添えていた。(ギィ)

エス・エヌ・ケイブース

餓狼シリーズの最新作・リアルバウト餓狼伝説2が発表されるとあって、多くの人の注目を集めたSNKブース。

リアルバウト2は、基本的なシステムは前作と変わらないものの、新キャラが2人増えたり、旧キャラがリニューアルされたりと、目新しい変更点が多く、発売のあかつきには安定した人気が見込めそうである。

また、リアルバウトに負けじと人目を引いていたのが、メタルスラッグ2。ここのところ目新しい新作のなかったアクションゲームだけに、オペレーター、一般客の注目度も高かったようだ。ゲームのほうはオーソドックスなスクロール型のアクションゲームだが、前作から定評のあった、異常なまでに緻密な描き込みと、リアルなアクションには、観客からどよめきがおこることもちらほら。

メタスラ2は、低迷するアクションゲーム界にとっての福音になれるだろうか?

エス・エヌ・ケイブースには米アタリ社のNFLブリッツ(アメリカンフットボール)とサーフプラネット(スノーボード)も出展されていた。日本発売はあるのかな?

プライズマシンに新風!

SNKブースには、ビデオゲームだけではなく、何種類かのプライズマシンも出展されていた。

中でも行列ができるほどの人気だったのが、ボイス・デ・ホルダー。このマシンは、電話ボックスのような外観のプライズマシンで、ボックスの中に入ってキーホルダーを買い、そのキーホルダーに自分の声で録音するという画期的なもの。キーホルダーは5cm程度の大きさだが、内蔵された電池で短いメッセージを再生できる。プライズマシンの未来をうかがわせる、興味深いマシンであるといえよう。

(善之字元師)

実録「号外制作秘話」

さて、2月の18日と19日に幕張メッセでAOUショーが行われたわけだが、我が新声社も小さいながらもブースを出展した。ショーといえば号外発行であるが、いつもランキングデータがこない、プリントアウトが遅い、編集長が行方不明、等のごたごたに号外編集担当者はいつも必死で倒れそうだった。

そんな号外制作も、もう手慣れたもので号外制作創世紀のあの慌ただしさはなりを潜め、非常に落ち着いて制作することが可能になった。しかしながら、なんで予定時間ぴったりに発行できないんだろう?謎だ…。

でも今回のショーに限っていえば、号外が遅れたときにいつも感じる「殺気」があまり感じられなかった。そう、我先にと号外を手にいれんとする人が少なかったからではないだろうか?ランキング1位をぶっちぎる「オラタン」に対する興ざめなのか、来場者数が少なかったからなのか。ショー会場に熱っぽさを感じなかったことは確かである。





ブース受付。シックなイメージがただよってます。



終日人が途絶えなかった、リアルバウト餓狼伝説2



前作からの緻密なグラフィックは健在の、メタルスラッグ2

号外からオペレーターより

●**エアガイツ**(ナムコ・スクウエア)
とっつきの悪さを是非お客様に乗り越えてほしい。(オペレーター 29歳 男)

●**電車でGO!2高速編**(タイトー)
一般ウケはまず間違いなし。(オペレーター 29歳 男)

●**タイムクライシス2**(ナムコ)
今までのガンシューと違い、色々な楽しみ方があると思うし、リピーターも望めそう。(オペレーター 20歳 男)

●**ESP~エスプレイド~**(アトラス・ケイブ)
シューティングの元気がないので、これで盛り上げたい。(オペレーター 25歳 男)

●**レーシングジャムツイン**(コナミ)
SDXでよいインカムが出た。ぜひ必要!(オペレーター 25歳 男)

●**電車でGO!2高速編**(タイトー)
家族でPLAYしてくれそう。特に子供づれのお父さん。(オペレーター 24歳 男)

●**電脳戦機バーチャロンオラトリオ・タングラム**(セガ)
バーチャロンは今でも多くのお客様がプレイしているのでその方々は確実に流れてくれる実力があるゲームでしょう。(オペレーター 23歳 男)

●**メタルスラッグ2**(SNK)
NEO・GEO系は安価なので1つぐらいは良いかと思う。(オペレーター 20歳 男)

●**セガラリー2**(セガ)
パッと見、キレイ。スゴイと思わせるだけでなく、初心者にも比較的あそべる難易度であった。インカムが狙えるだけでなく、お客さんにも十分楽しめるものだと感じました。(オペレーター 26歳 男)

●**ストリートファイターEX2**(カプコン)
ストⅡXのファンがよろこびそうな作品(ブランカ、バルログの登場で)。(オペレーター 21歳 男)

AOU SHOW 最強ゲームはこれだ!!



電車でGO!2・高速編のイベントシーン。衣装がナイス!



どわぁ～っ!サイキックのイベント時には、前が見えません!



クリアすれば扇子がもらえた、パズルボブル4のイベント。

タイトーブース

タイトーブースは、電車でGO!2・高速編と、サイキックフォース2012の、2つの超目玉作品が中心となって、イベント展開がなされた。

まず、電車でGO!のほうは、車掌さながらのコスチュームに扮した開発陣が、電車でGO!の遊び方について懇切丁寧に指導してくれるというイベントで、前作を選んだことのない人にもわかりやすく解説してくれた。

また、ビデオゲームの超大作・サイキックフォースのほうは、ゲーム解説と「ドラスティックレボリューション」と称された大会が開催されたが、こちらは設置台数の少なさもあってか、イベントが行われていないときにも大変な盛況で、後ろから見ても画面が見えないほどの盛況ぶり、というか一種異様な盛り上がりであった。(善之字元師)

パズルゲームも秀作揃い

このように、電GO!とサイキックばかりが目立ってしまったタイトーブースだが、パズルゲームもなかなかの品揃えである。

まず、パズルボブル4は、今回追加された新機軸の「滑車面」だけで構成された、ショー特別バージョンの基板を使ってのイベントが行われた。規定のステージを5分以内にクリアすれば、特製の扇子がもらえるとあって、何度もトライする人が後を絶えなかったようだ。

また、建物を組み立てて消していくという新概念の「ランドメーカー」や、どこかインベーダーの匂いがする風船割りパズルの「ぽっぷんぽっぷ」といった、完全新作ものもあり、パズルゲーマーにも満足の商品展開であった。

コナミブース

この人の群れは一体何だ!?その謎を探るべく足を踏み入れると、そのゲームのレパートリーの多さに驚く。競馬のダークホースレジェンド(レバーが金ピカの馬の形をしていてびびった!)、大型筐体のスキーヤーズハイ、ポリゴン格闘バトルトライスト、釣りゲームのバスアングラー、レーシングジャムツイン、グッズ(もちろんときめき関係)などがあり、コナミ一つのブースだけで、アミューズメントパーク化していたのだ。

それゆえに、ブースに来ていた人の、年齢層もかなり幅広いものがあった。

この中でプレイしてみたのは、バスアングラーとダークホースレジェンド。バスアングラーのコントロールパネルは内臓モーターにより、魚をヒットした時の可重が面白い。その他ルアーを投げる力の加減やらテンションゲージを気にしつつルアーを巻いたりと、内容が細かく、ルアー選択時にタイムが止まるなどの気づかいも良好。

DHレジェンドは、その馬の形をしたレバーを握りたい一心でプレイしてみた。その感触は取り敢えずグッド。競馬好きの人はプレイしてくれ。

そして、その中でも勢いを増していたのが、ビートマニア。もう発売されているというにもかかわらず、辺りにはまぁ人がわらわらと…私(K-TAN)みたいなメタラーでも楽しめそうだ。スーさん曰く、「あれだけ周りにいる人たちと一体になれるのは凄い!あれをやればヒーローになれる」と、鼻息荒く語ってくれた。今では、2人用を一人でやるのが通らしい。

そのほかにも、メダルを使用したゲームやゲーム業界初と思われるプラズマディスプレイを使った筐体(かなり薄くてビックリ)も参考出展されており、コナミのブースはまさしく多彩の一言でした。

(K-TAN)

号外再録「石井ぜんじもの申す」2

今回のショーは、対戦格闘ゲームにおいては正統派、凝った世界観を持つゲームが粒ぞろいであると思う。だが、本当の意味でこの一年間をひっぱってくれるような、大作はほとんどなかった気がする。また、やや違った角度からインパクトを与えてくれる、新ジャンルのゲームもほとんどなかった(例えば釣り、電車のように)。そういう点で、今後にむけてまだまだ業界の状況は厳しそうだ。

総合人気で圧倒的だったのが、セガの電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム。前作のファンを離さない魅力は感じられる。その点は、ジャンルは違うが、電車でGO!2高速編(タイトー)、セガラリー2(セガ)などにも言えるだろう。リアルバウト餓狼伝説2ザ・ニューカマーズ(SNK)は、新鮮味に欠けるのが残念だが、遊びやすさは保たれている。

シリーズ物だが、前作の人気を受けてよりそれ以上の盛り上がりが期待されるのが、ストリートファイターEX2(カプコン/アリカ)、サイキックフォース2012(タイトー)、メタルスラッグ2(SNK)である。特にストリートファイターEX2は、正統派の格闘ゲームが少ない現状では期待できそう。

カプコンのスターグラディエーター2は、シリーズ物ながら新作と言ってもいい目新しさがある。ナムコ・スクウェアのエアガイツ同様、光るものがあり期待したいが、実際にどのくらい受け入れられるか判断は難しい。その他、ジャレコ・ケイブの魚ポコ、トレジャーのレイディアントシルバーガンに注目だ。



ときめきメモリアル関連のグッズが壁一面に!!メニアな方々にはたまらんでしょう。



メニアはメニアでもこちらはビートマニア。すでに発売中でありながらもこの人だかり。



レーシングジャムがツインで登上。オペレーター人気が高かっただけに、今後の動向が気になる。

号外から会場の声

■格闘ゲームの操作がややこしくなりすぎている。いくら格闘人気だからといっても、初心者もプレーするのだから、やはりある程度までにしていかないとゲームの寿命が短くなってしまうと思う。(オペレーター　20歳　男)

■全体的な印象は落ち着いて見え、格闘ゲームの盛り上がりはイマイチのような気がする。体感ゲームは盛り上がっているようでいいと思います。(その他　25歳　女)

■最近のゲームはどこも似たり寄ったりで、面白味に欠ける。誰にでも簡単にできて、なおかつ面白いゲームを作ってほしい。(オペレーター　23歳　男)

■着実な成果と言えるようなゲームが多く目につき、淡白ながらも安定した雰囲気に思えるが、まったく華がないという印象が正直なところ。(イラストレーター　28歳　男)

■プライズ物ばかり見てました。バンプレストがあいかわらずクオリティが高いです。ゲーメストもプライズマシン特集を組んでみては?(オペレーター　23歳　男)

■最近のアーケードはダメだ。都市中心の考え方で地方を考慮していない。相変わらず流行のジャンルばかり作って、今どんなジャンルが必要か考えていない。インカムばかりを追い求め、1プレイの時間を短くして回転率を上げてもゲーセンに人が来なければ意味がないのに…。もう格闘ではゲーセンに人は呼べないぞ。(その他　26歳　男)

■今回は、小粒でありながらも出来の良い物があったと思う。ナムコがいい味のエレメカを出してきたのでうれしいっス。(オペレーター　28歳　男)

■音量に気を使ってほしい。サウンドのプレゼンテーションの仕方がまずいブースが目立つ。(オペレーター　22歳　男)

■新ジャンルに挑戦するメーカーが数社あり、今後に期待できそうです。(オペレーター　24歳　男)



トーワジャパンブース・みんなで堕落しよう。てなわけでダラ天をよろしく。



ミッドウエイブース・当店No.1の文字も心強いモータル筐体。残虐No.1なのは確か。



ジャレコブース・ステージごとにタイトルが付いていたりして、何となく妙。

そのほかのブース

大手メーカーに負けじと、今回も様々なメーカーが多岐のジャンルにわたって多くの新作ゲームを発表していたぞ。今回、ショーで目立っていた意欲作をバリっと紹介だー!

「堕落天使」
・彩京

ヘル・デカダンスなキャラデザインが目を引く彩京の対戦格闘「堕落天使」も、ショーで注目を集めていた一品。丁寧に描かれたアニメーションと、密かに盛り込まれた新趣向がウリ。

ショーでもわりかし対戦が盛り上がっており、彩京の格闘界カムバック作品として今後の健闘が期待される。

「レイディアント・シルバーガン」
・トレジャー

あのトレジャーがアーケード業界へ参入ーということで話題を集める意欲作。

場面場面の状況に合わせて、7種類の武器を駆使して難関を突破する痛快シューティングゲーム、それがレイディアント・シルバーガンー

ボスの攻撃や演出、敵の配置や地形も凝りまくっており、こいつぁー手ごたえのある一本になりそうだー

「アシュラブレード」
・フウキ

基板屋でお馴染みのフウキが放つファンタジー対戦格闘。1レバー3ボタン(弱、中、強攻撃)で奥の深い操作を楽しむことができ、キャラクターたちが見せる武器アクションも必見の作品。

登場キャラクターの一部がなぜかギャルアイ5に載っているので、そっちもチェックしとこう。

「ファイナルロマンス4」
・ビデオシステム

話題の通信対戦4人打ち。点数計算も楽だし、その上ギャルギャルのウヒハな姿も拝めるってんだからこりゃもう雀荘いらねぇぜヘイって感じ。

「魚ポコ」
・ジャレコ/ケイブ

「3つ揃えてブツを消す」というパズルの定石に、パチンコ風味を加えたなんとも不思議なゲーム。

パチンコならではの不確定要素がやみくもにゲームを盛り上げるのがポイント。世界観も変なゲームだ。

「モータルコンバット4」
・ミッドウェイ

海を越えて、四度イカした奴らがやって来たー

今度はハイクオリティCGで、必要以上に克明かつナマナマしく死闘の宴が描かれる。映画の「2」日本公開前に発売してくれると嬉しいかも。

「サイヴァーン」
・カネコ

最近シューティングづいてるカネコから、またもや最新撃ちモノ登場。

ドラゴンをモチーフとしてるっぺえ自機を3タイプの中から選び、迫り来る敵をガシガシとけ散らしていくのだ。

条件によってボスの分岐などがあったり、特殊ボーナスシステムがあったりと、なかなか洒落た作りとなっている。

「中国龍スペシャル3」
・エイブル

同じ牌を取り除きつつ、詰まれた牌の山を崩していくお馴染み中国龍の続編。

今回は女の子も登場して、ゲームに華を添えるのだが…この女の子たちがヤバいーなんつーかあっちの世界というか電波受けてるっつーか…とにかく1度見てくれい。

「パチンコセクシーリアクション」
・サミー

パチンコです。

「ESP~エスプレイド~」
・アトラス/ケイブ

首領蜂スタッフが三度世に問う豪快シューティングー

ノリはそのまま怒首領蜂のしっちゃかめっちゃか感を受け継ぎつつ、さらなる熾烈な攻撃が展開されるー

セレクトできる自機が人間(?)ってのもケイブ新境地。ショーには1台しか出展されていなかったが、注目度が異様に高かったぞ。

「ガーディアンフォース」
・サクセス

最近ついぞ見なくなった見下ろし型アクションシューティング。自機が戦車ってのがノスタルジック男泣きだぜ。

ぜひ正式発売してほしい一品である。

「アストラスーパースターズ」
・サン電子

地に足付いてない(見たまんま)特殊な格闘ゲームで、ふにょふにょした浮遊感がなんとも良さげ。

簡単操作の連続攻撃や、ボタン一発でド派手な必殺技が出せるなど、初心者に優しい作りが母心を感じさせます。

大手メーカーのブースだけを集中して攻めるのもいいが、会場を訪れたら各地に点在する全ブースをぜひとも回ってもらいたい。

思わぬ掘り出しモノや、意外な新作に出会えるのはもちろん、ブースごとに様々な趣向を凝らしてあるので、ショーに行ったら全ブースをチェックするぐらいの心意気で!!

(田渕健康)



テクモブース・「空中対戦ボコスカアクション」と銘打たれたアスパー。オゴ○スリスペクト。



ビデオ・システムブース・4つの画面を囲んで対戦。君の家にもどう?



エイブルコーポレーションブース・登場キャラはゲーメスト大賞ベストキャラクター部門ノミネートを総なめーっぽい。

号外からプレイした感想

●**レイディアントシルバーガン**(トレジャー)
久々に地形で死んだシューティング。(ディストリビューター 20歳 男)

●**アストラスーパースターズ**(サン電子)
決められたレバーでの操作にとらわれずに、ボタンの組み合わせで、さくさく進むテンポが良かった。(オペレーター 25歳 男)

●**パニックパーク**(ナムコ)
入力デバイスの都合で家庭用機では楽しめないモノにひかれますね。(メーカー 28歳 男)

●**バスアングラー**(コナミ)
1コインでも遊べるし、コンティニューしたいゲーム。腕が疲れるけど楽しい!!(オペレーター 25歳 女)

●**ダークホースレジェンド**(コナミ)
燃えそう。(オペレーター 25歳 男)

●**堕落天使**(彩京)
予想以上にキレイな動きとダメージバランス。今回のショーで、一番気に入ったゲームです。(ゲーマー 25歳 男)

●**対戦麻雀ファイナルロマンス4**(ビデオシステム)
4人対戦でぜひやってみたい。(オペレーター 24歳 男)

●**ダウンヒルバイカーズ**(ナムコ)
これで、いい汗かけそう。(オペレーター 23歳 男)

●**サイキックフォース2012**(タイトー)
JAMMAショー版よりスピードが上がっていて気持ちイイ。でも、初めてプレイする人はどうだろう…。(ディストリビューター 24歳 男)

●**リアルバウト餓狼伝説2ザ・ニューカマーズ**(SNK)
新キャラ、新コンビネーションも加わり、燃えた。(オペレーター 22歳 男)

●**テクノドライブ**(ナムコ)
完成すれば、さらに凄いのではと思わせた。(メーカー 29歳 男)



AOU SHOW 最強ゲームはこれだ!!



ヒューマンブース・「人間改造装置RX(ヒューマン)」性格を改造してくれるらしいが、他の所も改造されそうで怖い。



三和ブース・色とりどりのボタンが綺麗ですねえ。当日は展示即売も有り。アーケーダーは見逃すな!

マニアックなブース

こういったショーには毎度のことながら、ビデオゲーム以外のマシン…ゲームセンター に置かれている、プリクラやメダルマシンなど、いわゆる「プライズマシン」「エレメカ」といった、ビデオゲームの他にもゲームセンターを10倍楽しげにする機械が多数出展されている。

昨今の傾向として、数多くのブースで展示されているのが、アトラスの「プリント倶楽部」に代表されるシール製造機の類。

ぬいぐるみキャッチャーやポスター景品などが当たるプライズものも依然として人気で、春先に発売される新景品も多数展示されていた。

ショーに訪れた人は新景品が市場に出るのを待ちきれずにヨダレジュルリラといった心境に陥ったのではないでしょうか。

古くは「もぐら叩きゲーム」からその血脈を今に伝える体感エレメカも数多く出展されている。

ハリセン振るってストレスの溜まり度合を測定する「タコハリー」(カトウ製作所)や、アイデアエレメカを多数輩出するヒューマンの「人間改造装置RX」が好評。

また、ショーに必ずと言っていいほど出展されるのがコンパネに使用している「ボタン」「レバー」のスペア。

みなが日頃ゲーセンでお世話になっているコンパネは、当然消耗品。満足なプレイレスポンスを維持するためには、頻繁に部品の取り換え、メンテナンスが必要となってくる。

ゲームセンターの経営者の皆さんは、この時とばかりにより良い部品を探して会場をチェックしているのだ。

新作ゲームも大切だけど、高品質のレバー、ボタンを作り出す部品メーカーさんの努力、そして店員さんのマシン整備という、地道な努力がゲーセンを支えているのだね。

ゲームセンターを盛り上げる様々なアイテムが詰まってる…それがショーの大醐味だ。

(田渕健康)

石井ぜんじもの申す

今回のショーは、対戦格闘ゲームにおいては、ロボットに代表される一風変わった世界観あり、本格派あり、2D・3Dと粒ぞろいで豊富なラインナップがそろっていたと思う。各作品に独自の狙いが感じられたのはよかった。

ただ裏返せば絶対の作品がなかったともいえる。あまりぜいたくは言えないが、アーケードゲームが一番盛り上がるのが、大作が一本出たときであるのは確かだ。

対戦格闘ゲームに比べ、ほかのジャンルは工夫に乏しく、これといって新しいものが感じられなかった。一見、新しそうなものはあったが、ジャンルを確立し、シリーズものとして期待してくれるものがあったか疑問である。

一応目に付いたのはガンシューのタイムクライシスⅡ、アクションのメタルスラッグ2、シューティングではレイディアント・シルバーガンというところ。これらの機種は取り立てて斬新ではないが、各ジャンルを代表する期待できる機種となるだろう。

今アーケードゲーム界は対戦格闘が突出してマニアックな作り方をしていて、ほかのジャンルはあまりにも一般的なゲーム性なものが多い。ゲームセンターには、マニアな人もいれば、そうでない人もいる。その中間の人がむしろ多いだろう。

それなのに、ゲームのほうはあまりにも2極化されていると思う。一般向けのゲームでも、付加価値としてゲームっぽい部分があったほうが、リピート性が高い。家庭用に移植したときにも強みになる。

別に、ゲームっぽいというのはマニアックに見えることとは関係ない。本質的にゲームになっていればよい。だが、今回はその点で、物足りないタイトルが多かった。最近は「電車でGO!」や「ゲットバス」がそれに近いのだが。

全体として、リスクを恐れて考え方が守りに入っているため、ビックリするようなゲームがない。2極化されてバランスが崩れているにもかかわらず、今の状況を普通と思っているのであろうか。

もっと、とにかく先入観を捨てて、本当に面白く、魅力あるゲームは何なのか、模索してほしい。ジャンルがどうのこうのというより、まずは今のプレイヤーが、何を一番面白く感じ、のめり込めるかを第一に、斬新な発想をしてもらいたいと感じた。

対戦格闘ゲームにおいても、安定した人気を得ても、新鮮さは失われつつある。再びプレイヤーを呼び戻すには、ストリートファイターⅡが最初に出てきたようなインパクトのあるものを目指すべきだろう。良質なゲームが支えてくれているうちに、何とかしなければならない。

特集記事はP.42に続きます。


PlayStation
格闘ゲームは、進化する。
IN STORE NOW!
アナログコントローラ (SCPH-1200) DUAL SHOCK™ 対応
プレイステーション用対戦格闘ゲーム
デッド オア アライブ
好評発売中!／SLPS 01289
標準小売価格：5,800円(税別)
3D COMBATIVE SPORTS
DEAD OR ALIVE
NEWEST 3D REAL FIGHTING GAME NOW ON STAGE.
DEAD OR ALIVE, WHICH IS YOUR FATE?
SEE UP TO HOW YOU COMBAT ON DEAD OR ALIVE.
デ ッ ド オ ア ア ラ イ ブ
©TECMO, LTD. 1996,1998
ATTENTION
テクモ株式会社 コンシューマー事業部
〒102-8230 東京都千代田区九段北4-1-34
TEL：03-3222-7630（月曜〜金曜 15:00〜18:00）
ADDRESS http://www.tecmo.co.jp
テクモホットライン 03-3222-7550
TGS'98春テクモブースにて、
DOA対戦大会開催!!
東京ゲームショウ'98春
会 場：幕張メッセ(日本コンベンションセンター)展示ホール1〜8
開催日：3月21日(土・祝)・22日(日) 10:00〜17:00
●前売券：一般 800円
●当日券：一般 1,000円
TECMO

CONTENTS GAMEST

VIDEO GAME MAGAZINE・No.219
4/15 April 1998

ここの文章をいったい何人の人間が読んでいるかちょいと気になる今日この頃ですが、みなさんいかがお過ごしでしょうか？編集部はいつもより日にちが2日も足りない2月ということもあって大わらわです。

さて、3月21日と22日の予定は決まりましたか？決まってないなら（決まっていても）東京ゲームショーへGO！なぜかって、うちがブースを出すからに決まってるじゃないですか。イベントなどもやりますので、ぜひ新声社ブースにお立ち寄り下さい。



掲載広告ご案内

表紙イラスト：「エアガイツ」

イラスト：藤原ひさし
表紙写真：「電脳戦機 バーチャロン オラトリオ・タングラム」

ゲーセンに春は訪れるか？

―今回のショーでは、全く新鮮さが感じられなかった。システム的に新しいアーケードの方法論を指し示すようなものがそろそろほしい―

1998.2/18.19-AOU SHOW
ゲーメストライター座談会

主催　社団法人全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（AOU）
開催日　1998年2月18日（水）19日（木）
会場　日本コンベンションセンター（幕張メッセ）1、2、3ホール
出展社　68社（出展小間数1035小間）
来場者　2日合計総来場者数2万1608人
号外　ゲーメスト号外アンケート有効票総回収数3111票

ゲーメストライターに聞く。最強ゲームはあったのか

悪代官霜田（以下**悪代官**）…じゃあまず最初に、今回のショーはどんな感じだったのよ？

スー…とりあえず、オラタンはすごかったですね。みんな集まりすぎ。しかも見るからに学生が多くて、行列がすごかった。でも、一回交代のイベントモードになっているせいか、回りは早かったけど。

N.O…タイトーブースなんだけど、18日の業者日にまでサイキックフォースの大会をやるっていうのはどうかなと。集まってた人も業者には見えなかったし…。

キャサ夫…個人的には今回のショーは続編ばっかで、なんか新しいゲームが見たくていったのに、どのブースも安定って感じ。それがちょっと残念だった。

悪代官…日数が少なかったということを加味してもランキング上位のゲームが4桁いかなかったというのも今回のショーの特徴かな。

それぞれのゲームはどう？

悪代官…総合部門、オペレーター部門、基板出展部門の三冠とったオラタンはどんな感じだった。

DSI-1…客つきもいいし完成度も高いし最高ですね。まあオペレーターにしてみれば「高いぜヘイ」って感じなんでしょうけど。ゲームとしては期待がもてそうですね。前作よりは遙かに納得できます。

善之字…ライブモニターによる集客効果はすごかったですね。

ぜんじ…みんな期待していると思ってもいいのかな？

伊勢猫…調整一つで良くも悪くも変わるから、どうでしょうね。一つの機体にいろいろな要素が入っていて、ちゃんと調整しきれるのかが心配ですね。

はまー…続編ものだから、なんか保守派のファンに肩入れしているみたいで、ワクワクはしないです。

悪代官…2位に浮上してきたスターグラディエイター2は？

ギィ…客のつき具合は結構よかった。40台以上筐体があって、しかも一回交代の割には絶えず人がついていたし…。でも、なんか主張がはっきりしないゲームですね。3Dとしては中途半端な気がする。

MOMO…派手な2Dって感じ。ちょっとスターグラディエイター2とは話がずれるんだけど、カプコンブースに関していえば、コンパニオンにコスプレさせるっていう、ゲーム以外の部分で客を集めようとするその考え方がどうかなと。もっとゲームで勝負してほしいですね。

悪代官…意外に健闘したエアガイツはどうかな？

C・LAN…結構人気があったと思う。あと、台数がかなり用意されていたので並ばなくてもできたのはよかった。30連勝している人もいて、「おおっ」とか思ったら実は反対側のボタンが壊れているというオチがついたんですけど。

こーじ…新しい操作形態にとまどっている人はいましたか？

K-TAN…とりあえず走り回って、ボタン押して何が出るかって感じで、調べているうちに終わるって感じですか。

善之字…低いところに落ちると上れない。そのへんに操作の難しさを感じましたね。

はまー…ショーだからただでやってるからいいんだどね。

C・LAN…敷居は高いがそれを乗り越えれば面白いからやってほしいっすねえ。

N.O…うまい人のやっているのを見て、それをやりたいと思えれば敷居の高さは越えられるんじゃないかな

悪代官…電車でGO！2高速編はどう？

善之字…前作をそれほどやっていないんで、僕がいうのも何なんですが、平たくいえば前と同じ。これは悪い意味じゃなくて、前の面白い部分を継承してるし、新幹線を取り入れるとかで電車マニアにすごく受け入れられている感じでした。操作感とか細かいところはわからなかったんですけど、一目でわかるくらいの差は感じなかった。いうなれば電車でGO！シナリオ2みたいなのりですね。

キャサ夫…俺にいわせれば、まだマニアックさが足りない。鉄道マニアをうならせるくらいのものをつくって欲しい。

スー…釜飯なんかが出るところがマニア号泣なんすよ！

悪代官…サイキックフォース2012のこの順位は妥当なのかな？

RED…最初の発表（1997年AMショー）から待たされているので個人的には、ちょっとさめ気味な感じ。ショーでプレイしていたのは前作からやっている人が多かった。その点で新しくやろうという人が入りにくいという印象は拭えないかな。

ギィ…ゲームのまわりが、あまりにもコアな人たちに取り囲まれていて、怖かったですよ。

悪代官…ほかの人はどう？

KMT…前作からやり込んでいる人たちが多くて、あの場で初心者はかなりやりづらかったと思う。ゲームとしては面白くできているんですけど…。

RED…前作に比べて複雑な操作が増えたぶん、2デビューが難しそうにも感じた。

伊勢猫…でも、今回はエフェクトとかが派手になっているから初心



者を取り込みやすいかなという感じがした。
悪代官…リアルバウト餓狼伝説2 ザ・ニューカマーズはどうだい？
珈琲…初プレイから安心してプレイができる。
MOMO…すごく親近感は持てますね。今回のショーの中で一番安心してプレイできるゲームですね。
珈琲…新キャラも安心して遊べるし、肯定的にいえば、「一年ぶりに会った友達が変わってなくてよかった」って感じですか。
悪代官…これでだいたい上位が終わったんだけど、その他のタイトルもさらっと見てきますか。じゃあストリートファイターEX2なんだけど、1台しか出展されてなかった割にはこの順位なんだけど？
借金…いいですね、かなり。前作からあるシステムはそのまま継承されていて、あの元祖ストIIの対戦感覚だし、純粋に対戦が楽しめるゲームですね。グラフィックも気合いはいっているし。
K-TAN…でも、グラフィックパターンは変わってないというか、相変わらずリュウの波動拳、



腰入ってないって感じですか（笑）。遊んでみて、あのジリジリ感が味わえて面白そうには感じたけど。
C・LAN…グラフィックはきれいになっているとは思います。さっきのリアルバウトじゃないんだけど、安心して遊べるね。
悪代官…ファイティングバイパーズ2は？
MVP…壁にガンガンたたきつける爽快感が感じられなかった。
伊勢猫…グラフィックはすごくきれいなんで、動きとかカメラワークとか調整してほしい。
悪代官…唯一のドライブゲーム、セガラリー2は？
MOMO…前作は感覚的にだめだったけど、2はすごく遊びやすくなったと思う。
スー…完成度はかなり高いですね。しかも面白い。コンシューマのあのゲームみて急いで調整したのか？ってくらい、いい出来ですね。
悪代官…じゃあ最後に今回のダークホース「テクノドライブ」は？
キャサ夫…一回やったら終わりっしょ！っていうと言葉が悪いけどゲーセンに入ったら誰もが一回はやって欲しいゲーム、特に飲みにいった帰りとか、すげー盛り上がりそう。
ぜんじ…アイディア自体はいいと思うんだけど、ゲームになってないというか、「もう少し練り込めばいいゲームになるのに」と思うと非常にもったいないですね。
悪代官…じゃあこれで総合人気10位までみてみたんだけど、それぞれの一押しゲームをいってもらって解散にします。お疲れさまでした。
一同…ウース

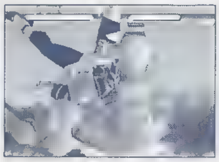
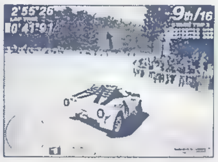
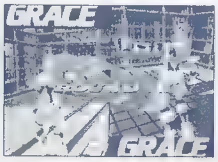
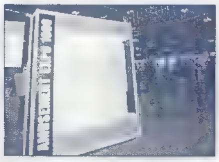
ライターの個人的お気に入り出展ゲーム		借金	ストリートファイターEX2（カプコン／アリカ）
N.O	ストリートファイターEX2（カプコン／アリカ）	MOMO	リアルバウト餓狼伝説2 ザ・ニューカマーズ（エス・エヌ・ケイ）
伊勢猫	レイディアントシルバーガン（トレジャー）	福田柵太郎	ファイナルロマンス4（ビデオシステム）
スー	テクノドライブ（ナムコ）	K-TAN	ストリートファイターEX2（カプコン・アリカ）
はまー	ガーディアンフォース（サクセス）	ギィ	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム（セガ）
珈琲	リアルバウト餓狼伝説2 ザ・ニューカマーズ（エス・エヌ・ケイ）	DS-1	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム（セガ）
善之字元帥	タイムクライシスII（ナムコ）	CHU	リアルバウト餓狼伝説2 ザ・ニューカマーズ（エス・エヌ・ケイ）
KMT	エスプレイド（アトラス／ケイブ）	C・LAN	エアガイツ（ナムコ／スクウェア）
RED	レイディアントシルバーガン（トレジャー）	KAL	エスプレイド（アトラス／ケイブ）
Mio	サイキックフォース2012（タイトー）	田渕健康	中国龍3スペシャル（エイブルコーポレーション）
MVP	メタルスラッグ2（エス・エヌ・ケイ）	ぴぐ	対戦タントアール　サシっす（セガ）

某ジョナサンにてもうちょっと聞いてみた。座談会番外編

雰囲気はどう？

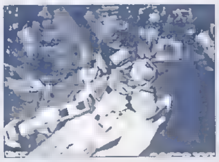
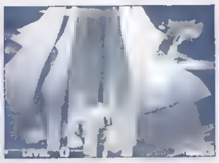
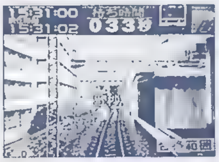
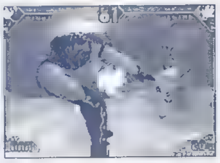
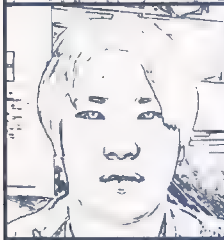
ノリック…今回のAOUショー、実際どんな印象を受けた？
GED…なんか装飾がしょぼかった気がする。
ノリック…まあそれは、AOUショー自体の意味合いもあってバルーンあげたらだめとか、必要以上に派手な装飾は禁じられてるから、それはしょうがないんじゃないかな。
MOMO…でも昔、確か龍虎の拳が出たときはでっかい車のバルーンが上がってたし、そうなのかなあ。
伊勢猫…人も少なかったような気がする。
ぜんじ…ストリートファイターIIの頃はほんとにすごかったからね。
C・LAN…今回のショーはセガブースとナムコブースに人が集中していたんだけど、今回のショーは続編が多かったからかビッグタイトルも注目され得なかったかなと…。
伊勢猫…結局は新鮮味が少ないんだよね。
田渕健康…各社とも新しい基板がこのショーで出そろってきたけど、使いこなしているメーカーとまだまだ使い切れてないメーカーの差があるように感じた。
ぜんじ…どこのメーカーもモデル3を目指してきて、やっと追いついてきたのかな。
ノリック…でもそのモデル3も今回出展されたセガラリー2とかはさらにバージョンアップされたモデル3ステップ2ですからね。あのレベルの基板の使いこなしはセガがやっぱり一番でしょう。
ぜんじ…さっきの話に関連することなんだけど、今回出展された数ある格闘ゲームの中で、新鮮味が感じられるゲームはあったのかな？
ちゃっきー…格闘に関してはもうみんなやりすぎているから新鮮味はないんじゃないかな。
ぜんじ…エアガイツはそんな中でもがんばっているほうだね。
借金…僕は、やっぱり各メーカーで新しい基板をつくったら、いろんなジャンルにその技術を応用してもらいたいですね。格闘ゲームばかりつくらないでほしいというか…。
ぜんじ…僕自身今回のショーでは全く新鮮さが感じられなくて、システム的に新しいアーケードの方法論を指し示すような、例えば最初の通信対戦台とかネオジオのMVSシステムとか、斬新なシステムがそろそろほしい感じですよ。
田渕…そういえば、今回はビデオ出展が全くなかった。
ぜんじ…そういう意味でも今回のショーは未来につながる感じはなかったね。
MOMO…もうメーカー側にはビデオでもなんでもいいから、僕らプレイヤーをいい意味でだましてほしいですね。それぐらい期待させてほしい。
ノリック…まあ次回のAMショーに期待しましょう。

+個人的なお気に入りゲームレビュー

 リアルバウト餓狼伝説2 ザ・ニューカマーズ	 ストリートファイター EX2	 セガラリー2	 ファイティング バイパーズ2	 テクノドライブ	 僕のお気に入り
パッと見た目は前2作と何が違うのかと思えるほど変化を感じさせない。その善し悪しはおいておくとしても、3作目なのだから最低限は前2作の不満点を潰して出したほしいですね。評価はやり込むまで保留しておきます。	前作から気になっていたんですけど、飛び道具をガードさせられたときここまで硬直が長かったかな?特にソニックブームをガードしちゃうとガイルの跳び蹴りが目前にくるまで動けない。それともストⅡもこうだったのかな?	さすがモデル3。前作よりも細かい点での演出がラリーっぽさを感じさせる。人によってドライバビリティの評価が違うんだけど、それって選んだ車からくるものでしょう。ドライブものファン以外の注目も浴びてて◎。	操作感は前作のままだが、旧キャラはそれなりに変わっているので要研究。ショーでは新システムを試す人は少なく、ひたすら前作チックに遊ばれていたのが気になります。これがFV2だ!という強烈な個性がみたいです。	最近のナムコはいい意味で「どうしたの!?」といいたくなるようなオリジナリティあふれる楽しい作品を発表してきますね。テクノドライブも非常に斬新です。外からは何やってるのかわからないのが少々残念。大型機希望!	レイディアント・シルバーガンを初めてみたときは、個人的にレイフォース並みのインパクトを受けました。最近はシューティングも優れた作品が多いので周囲の目も厳しめになりがちだが、外野が何をいおうと我が道を行く作り方をしてほしい。
新キャラが2人増えた以外は、素人目には前作からの違いはあまりわからない。そのぶんシリーズのファンにとっては安心して遊べる作りになっている。どこかで味わった操作感、いつか見たあの光景…このシリーズはこれが正解なのかな。	往年のストⅡファンを唸らせたストEXの続編とあって、たった1台の出展にも関わらずこの順位。前作はグラフィックよりも操作性を重視した作品だったが、今回はその両立に成功。待望のバル&ブラも参戦し、さらなる盛り上がりの予感。	久々に登場の本格レースゲーム。車種にもよるが、前作のセガラリー独特の、あの滑るような感覚は健在で好き嫌いのわかれそうなところ。細かいグラフィック面は向上しており、前作のファンならば問題なく入っていけそうだね。	モデル3になって、グラフィックは確かによくなっているが、内容的には前作から特に際だった点は見られない。ある意味期待通りではあるが、バーチャ1、2、3と革新的な進化を遂げてきたセガだけに、驚くような衝撃がほしかったところ。	内容的には3つの入力デバイスを使ったミニゲーム。しかしそれを運転適性計測マシンに変えてしまうところにセンスの良さを感じる。プレイ後に計測結果がプリントアウトされるのも心憎い演出。飲んだ帰りにでも盛り上がろう(20歳以上)。	今回のショーは対戦ゲームの大作が目白押しで、個々のゲームの平均レベルは高かった気がする。しかしそのほとんどが続編もの。新機軸のゲームは、ベスト10ではエアガイツとテクノドライブくらいだったのが少々引っかかるところだ。
リアルバウトシリーズの魅力を損なうことなく、すんなりと世界に入っていける安心感がある。自分の使ってたキャラがいなくなってガッカリということもないので、シリーズのファンなら期待を裏切られることはないだろう。	出展台数が1台きりだったにも関わらずのランク・インは、それだけ期待されていることの証。新システムが追加され、新キャラにしても、バルログ、ブランカなど前作にはなかったタイプ。それでいて、前作の爽快感も健在だ。	車種が増えたことも見逃せないが、とにかくモデル3によるグラフィックの美しさには驚愕。DXタイプのみだが、筐体がムービングタイプとなっており、画面の中の車とドライバー(プレイヤー)との一体感がより深まっている。	バーチャファイターとは一線を画する、バイパーズテイストを失うことなく、スーパーKO、下段ガード&アタックなどの新システムを導入。見た目も手伝って、前作を遊んでいたプレイヤーなら違和感なく入っていけそう。	X-DAYに通じる軽いノリで、車を題材にして反射神経を測定する。とにかく気軽に肩の力を抜いて遊べるが、単純なだけにかえってアツくもなれる。勝った、負けたに一喜一憂する今だからこそ、各ゲーセンに置いてもらいたい一台。	で、個人的に気に入ったのがサシっす。いかにもタントアールらしい分かりやすさがスキ。やっぱ、気軽にコインを投入できるってのも重要な要素なんじゃないかな。そういった意味では一番のオススメ。単純に楽しめるのは間違いなし。
前作を嗜んでいた人なら、コインを入れた瞬間に全開ゴリグリに楽しめるユーザーフレンドリーな作品。まだ見ぬフロンティアを求める人には新キャラの2人。とりあえずコマンド覚えて技が出せりゃ次になにをやるかが速攻わかる点が凄い。	グラフィックの向上はともかく、感覚的にはまるっきり生EX。新要素も付加されているものの、EXが超おもしれーと感じていた人は、安定して遊びこめるだろう。 新キャラの底が見えてないので今後に期待っスかね。	今回は選択できる車種の数が増えて、それに伴いプレイヤーの好みに合わせてプレイの幅を広げられるのがイイ感じィ今回もエイベックスと提携しているので、曲は中々いい塩梅。ただ、タイムがちいとシビアでお気楽には走れないなあ。	この先の調整次第では個人的には一番期待できる作品。が、全体的に何だか丁寧にまとまりすぎて、前作にあった無法なまでの荒々しさが薄れているよーな気もします。優等生チックではなく、良い意味でのびちがいゲーを希望したい。	今回のダークホース大賞。X-DAY以降のナムコ良質エレメカの血を色濃く受け継ぐ逸品。かっちり記録を狙うというより、酔った勢いでイェーと盛り上がるゲームと言えましょうか。プレイ後の測定コメントはブラックで一寸笑える。	カプコンブースのコンパニオンで決まりだ。以上。強いて言うなら人としてメタスラ2。このゲームのラストバトルを見ないで四の五の言う輩は、グレートアトラクターが許しても俺が許さん。みんなプレイして下さいね。
新システム的なモノはあるものの、感覚的には前作と同じように安心して遊べるのがいい。おしむらくは面子が前作とあまり変わり映えしない点で、扱い慣れたキャラが多いのでOK!と思えるかは人それぞれといったところ。2D格ゲーが好きな人ならおすすめ。	見た印象はストEXそのもの。ブランカやバルログといったストⅡ時代の名キャラクター達が復活しているのは個人的にはうれしい限り。対戦を楽しむ上でも、ストⅡのセオリーが通用して駆け引きは分かりやすいが、ややレトロな感じはしないでもない。	実際のラリーでいうところのS.S.ステージを組み合わせた構成のステージに、コースのアベレージ表示とラリー気分を存分に満喫できる。ゲームというよりはシミュレーター的な色合いが強く、やり込むだけの価値は十分。ツルツルした感じが良ければ問題なし。	追加要素はあれど、現時点ではグラフィックほどに進化した感じを受けづらかったバイパーズ2。基本システムをそのままに、すんなりと対戦が楽しめるのはいいが、爽快感やスピード感といった「売り」となる部分が心持ち鈍いと感じたのは気になるところ。	ミニゲームを使って車の運転技能を測定。とはいっても教習所のような堅苦しいモノはなく、ほんとにコレでいいのか?的なミニゲームが盛りだくさんで、単純におもしろい。テクノなサウンドとハイセンスなデザインで構成されたゲーム画面は一見の価値有り。	渋めのグラフィックと演出が随所に見られる、レイディアント・シルバーガン。ショットボタンの押し分けによる各種ショットを駆使した闘い方が斬新。開発中ということもあってか、多少の不満点はあるものの個人的には期待大。後半面の発狂ぶりもいけてます。
見た目はほとんど変わっていないが、2D格闘ゲームはこの時期少ないので確実な人気が見込める。また、ていねいに作られている感があるので、大きなインパクトはないが、ファンはプレイしてくれるのでは?遊びやすさが強み。	ポリゴンの角が取れて、きれいになったが、やっぱりこのゲームのウリは、ガッチリした対戦ができるかどうかということ。スパⅡXがゲーセンに復活する今日この頃、EX2はキャラ人気はともかく、腕を競えるゲームであるのは確かだ。	セガラリーといえば、シミュレーション色の強いドライブゲーム。正直言って前作にはついていけない感がある私だが、今回は前作よりはまだ走りやすい感じ。このところドライブゲームはパッとしないだけに、期待をかけたいところ。	セガの作品群の中ではファイティングバイパーズはプレイヤーに、あまりステイタスを築くことができなかったタイトルのような気がする。そうであれば、今回こそは、といった大きな魅力を感じさせる工夫がほしかったのだが…。	ハンドルとアクセルで、ミニゲームをやらせようというアイデアは、ゲームとして秀逸。しかし、付加価値として、しっかりゲームにしてみようとしないので、深みはない。目指す方向性がそうなんだからしかたないが、可能性は閉じている。	メタルスラッグ2といいたいところだが、一般にどれだけ売れるかということを考えてストリートファイターEX2を推す。新しい世界観に挑戦するのは良いことだが、やっぱり一番なじみのあるのは本格的対戦格闘ゲームだと思う。

超久々!

ゲーメストライターによる総合部門1~10位ゲーム

	 電脳戦機 バーチャロン オラトリオ・タングラム	 スター グラディエイター2	 エアガイツ	 電車でGO!2 高速編	 サイキックフォース 2012
 N・O	かなりよいですねぇ。グラフィックも文句なし、新戦術の可能性も広そうだし、やっぱり全キャラ強そうたとそれだけで面白そうに見える。開発度、残り十数%にも期待。まじめな話、仕事抜きて遊ひます。	グラフィックもきれいになって、派手さもパワーアップ。いろいろなところで確実にユーザーフレンドリーになっている点は評価したいと思います。でも、前作のあの前衛的な試みはすべて否定されたみたいでそれか残念です。	アーケードでここまでのものを仕上げてきた開発力に敬服。あとはプレイヤーの問題たけど確実にいえることは「敷居が高い」からやらない(またはあきらめる)というのは、単なる逃げ口上ということ。やり込もうね。	今回は高速列車系の運転ができるというふれこみの電車でGO!2高速編。見るまでは「高速編?停車の数とかも減ってゲームが変わっちゃうんじゃないの?」って不安がありましたが。新しさは薄れたけど、楽しさは普遍のようです。	初登場のアナウンスから相当経ったけど、期待感はどんどん高まってますね。たた一つ心配なのは、続編スタートの人でもちゃんと遊へるのか?という点だけです。このへんの調整は難しいでしょうけと一考願います。
 C・LAN	名実ともに今回のショー最大の話題作オラタン。前作のファンがやるのは間違いないが、全国的に大ブレイクするかは出回りの関係もあって未知数。ライブモニターでの演出は○だがモデル3基板をさらに1枚使うとあって普及率は悪そうね。	画面超ハデ操作性良好で、前作に比べて第一印象ははるかにグーな感じ。軸移動も使いやすい。ただ相変わらず、非ダウン技を当ててもターンが入れ替わらず、常に仕切り直しの感があるのが不安要素。恍惚となれる瞬間がほしい。	新しいプレイ感覚ゆえ、初めはわけがわからず終わってしまう。しかしそれに慣れていく快感は非常に新鮮で心地いい。キーポイントはキャラが自在に動かせるようになってから、やり込みに比例したレスポンスがあるか、という点。期待作。	秋田新幹線「こまち」をメインに新路線が追加され、ルールも「通過」がメインに。作りはうまし、されど前作のファン向けのリニューアル作品という印象。元々マニアックなゲームではあるが、新層を引き込む何らかの要素が欲しかったス。	グラフィックはあからさまに進化。動きも断然キレイ。ゲーム性云々以前に、見た目で人を引きつけるだけの魅力を持つに至ったといえよう。パワーゲージ(ライフ)とサイコゲージが一体となったゲージシステムはなかなか良好。
 ぴぐ	会場での人の付き具合からもオペレーター、前作のファンの期待はかなりのもの。しかし、特殊な操作系など、初心者への間口は決して広いとは言い難く、新規プレイヤーをどれだけ引き込めるかに注目したい。	ポリゴンによる画面演出、表現に対する力の入れようを特に感じた。ポリゴン格闘でありながら、いわゆる典型的な3D格闘のゲーム性ではないので、普段2Dがメインのプレイヤーでも違和感なく入っていけるだろう。	上位作品の中で、唯一続編ものでないのがエアガイツ。目新しい操作系統のため、動きに慣れるまでに時間を要するが、逆に自由に動き回れるようになったときには、相応の優越感に浸れるのも確か。初めはカマン強さが要求される!?	対戦(格闘)全盛のこの時代に、僅差の4位は大健闘。目的はダイヤ通りに電車を停車させる、あるいは通過させるだけというシンプルさ。複雑なアクションも必要ないので、最近のゲームは難しくて…という人も問題なく遊べる仕上がり。	前作に比べて格段にグラフィックが向上。顔ぶれは一新されつつも、キャラクターそのものの魅力は変わらないところに、キャラ創りのうまさを感じる。必殺技も直接攻撃だけでなく、工夫して使う甲斐のあるものが多そうな印象。
 田渕健康	下手なロボットアニメやアクション映画見てるより、オラタンを一日見てたほうが絶対有意義でしょう。プレイすればなお良しだが。 個人的に、曲のノリが初代のまんまだった点が超グッド。これで燃えない奴は後で体育教官室まで来い。	とっつきやすさ重視が功を奏したか、会場の殆どの人は初プレイに好感触を覚えていた模様。あとはやりこみに比例しての奥深さが付随すれば宇宙的一作になるかも。システム改変は前作ファンには今の所微妙な線だと思うりゅん。	対戦で秒殺されても帰りの電車賃を削って連コインし続けられるガッツのあるキミなら、きっとこのゲームを希代の名作へと昇華できるだろう。最初のハードル(ガードや移動系把握)を越えた瞬間、俄然面白くなるぞ。	慣れないうちは「駅を定刻通過」の感覚が妙テケレンに感じます。規定駅が近づいたら「停車せねば!」との強迫観念に駆られるのは、きっと私だけではありますまい。次回こそドイツ列車砲や満鉄出して下さい。	電波系ゲームの代名詞に違わぬ人気っぷりで、ブースは終始異様な熱気に包まれていたのが印象的でした。 憧れの超能力を身近に感じられる作品だが、喧嘩とかに超能力を使うのは良くないかなと自戒を促す一品でもある。
 伊勢猫	前作の基本システムをベースに追加された新要素はどれも違和感がなく、前作をやり込んだプレイヤーなら問題なく楽しめる仕上かりになっている。それゆえ、新たにバーチャロンを始めようとする人達には多少つらい状況かも。ライブモニターの実況中継は二重マル。	続編モノとはいいながら、新システムを多く取り入れた操作などは既存の2D対戦格闘みたいで理解しやすく、第一印象はよし。ポリコンを使った演出などの見た目もいいが、対戦ゲーム本来の駆け引きに濃い味付けを期待している人達には、ちょっと物足りないかも。	相手との軸に左右されずに、フィールド上を走り回れる感覚は新鮮。上達するにつれて、かなりスピーディーな攻防を楽しめる点は評価できるか、独特の操作感覚に慣れが必要なのも事実。とはいえ、動かせるようになれば病みつきになること請け合いの期待作。	高速編と題されているだけあって、今度は駅を通過するのがメインの電GO2。目新しさはやや薄れた感はあるか、プレイ中にマスコットのてっちゃんが平均速度のアドバイスをしてくれる点などの親切設計は好印象。ところで「定通」って意味を誰か教えて下さい。	グラフィックの強化のみならず、痒いところに手が届くような追加要素が目白押し。それにともなって簡単だった操作がやや複雑になった感はあるが、広がった戦略の幅を考えれば許容範囲内。今からでも遅くないので、コンシューマー版をやっておくといい感じ。
 石井ぜんじ	一番の期待作であるところは間違いないところ。思い切った変更はなく、むしろ完成度で勝負してきた感じ。前作以上にヒットが期待できるが、大ヒットといくには、高い基板・筐体の出回りがネックになるのではないか。	ポリゴンの新しい演出が文字通り光る。見た目のインパクトは強烈で、特殊な世界観ながら期待感が強まるのは当然だろう。ただし、それはゲーム的に、深く遊べる内容になっているかどうかがポイントになる。長く遊べるかどうか。	新しいタイプの3Dゲームを構築しようという心意気は買える。走る、ガードなどの特殊な操作になれてしまえば、今までの3Dゲームに近い感覚で遊べる。最初は苦しいが、長く遊んでさえくれれば、面白さは伝わるだろう。	新幹線になったり、定通を取り入れたりと、できるだけ前作と変えたいという工夫が見られる。それでも大きくは変わっていないが、家庭用のヒットもプラスに動いて、人気は確実なものになりそう。前作よりは、極められてしまうのが早そうな感じ。	今の時代、これだけ熱いプレイヤーがついてくれるのは貴重。キャラばかり目立つが、実はゲームは面白かった(前作)。ただ、2012からはいるプレイヤーにとっては、システムが複雑化したのはどうか?

限界なんて、所詮は人が決めるもの

Virtua Fighter 3tb™

©SEGA 1993, 1997

今回は鷹嵐限定コンボの第2弾。実用コンボからお楽しみコンボまで、盛りだくさんの内容でお贈りしよう。

担当：ちゃっきー

作ろうと思えばいくらでも作れる?

対鷹嵐専用コンボ Part2

まだまだ出てくる限定コンボ。今回は、正面から入るものを中心にお贈りしよう。

以前、一度紹介したこともある対鷹嵐コンボだが、その後も新発見が後を絶たない。

バウンドコンボ成立の法則も、現時点でほぼ確定。これにより、今までありがちだった背面からのコンボのみならず、正面からでも狙うシチュエーションもはっきりしたことになる。

ほかのキャラ相手と明らかに違うだけに、外見も特殊で面白い鷹嵐コンボ。ここで一気に紹介していこう。



前回は背後からのコンボが多かったので、今回は正面からいってみよう。

条件は葵に似ている!?

それでは、鷹嵐のバウンドが高くなるポイントを探ってみよう。

条件となるのは、"浮かし後、空中で1回以上追い打ちを入れたあと"。このあたりは葵と似ているが、なんせ浮きが低い鷹嵐のこと、正面から浮かしたのでは、空中で追い打ちを入れることはまず不可能。というわけで、コンボ始動技のほとんどのパターンは、"1発目でダウンを奪うことができ、かつその後の派生技が空中でヒットする連携技"ということになる。体に厚みがある鷹嵐に対しては、バウンドに当たる技が葵よりもさらに多くなっているほか、足位置にあまり左右されないことも、特徴のひとつだ。

ただ、正面からのコンボの場合、バウンドを拾うことができるのはたった1回。このあたりも、葵コンボとの大きな違いといえる。

一方、鷹嵐の背後から技を当てた場合には様相が少し変わってくる。このとき鷹嵐はうつぶせにダウンし、その後空中での追い打ちが非常に入りやすくなるのだ。さらに、バウンドを拾える回数も1回きりに限定されず、2度、3度連続で拾えることも多い。鷹嵐専用コンボに背後からのコンボが多いのは、このためである。



1段目でダウンすることが条件。ジャックナイフならカウンターのみだ。



そのまま2段目が空中でヒット。これが追い打ち扱いになるので…、



バウンドが高くなって、コンボが成立！下方向に判定がある技で拾おう。

開胯からのコンボのこと

以前鷹嵐専用コンボというかたちで、開胯→右端→立ちP→跳山崩捶というコンボを紹介した。しかしこのコンボ、実は足位置が正位置でないと入らないのだ。

ハの字の場合のコンボは、開胯→右端→連環腿がお薦め。距離にもよるが、正位置でも一応入ることも覚えておこう。



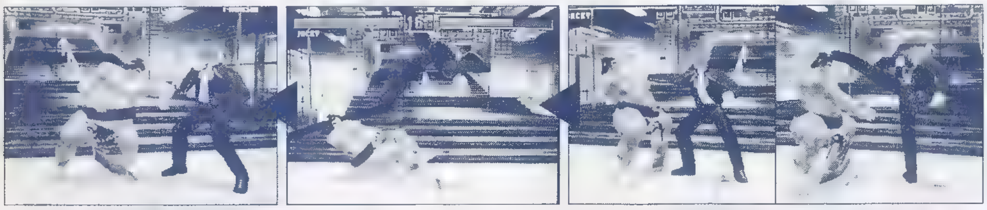
ハの字のときはちょっと注意。右端→連環腿で安定しておこう。

キャラ名	コンボ	備考
ジャッキー	ビートスピンキック／2ウェイスピンキック／キックバックナックル →レッグスライサー →サマーソルトキック →ライトニングストーム（2発目）	サマーは、クイックで接近+タイミング目押し。2ウェイスピンとキックバックナックル後のほか、ビート&バックナックル後も可能だが、いずれもヒット後の鼻こすり中に鷹嵐のその場蹴り起きが確定してしまう。
サラ	ジャックナイフサイド（1発目カウンター） →ロースピンキック →サマー →ドラゴンスマッシュキャノン	ジャックナイフサイドの1発目（ジャックナイフキック部分）がカウンターヒットし、鷹嵐がダウンすることが条件。ロースピンは最速、ドラゴンキャノンは目押し、サマーはクイックで接近+目押しで入れよう。
ラウ	連蹴旋風→地掃腿	ややお遊び系のコンボ。連蹴旋風を返し技として使うと面白いかも。
パイ	（擊燕掛塔→）虎燕煽脚 →翻身掃脚 →飛燕弾腿	擊燕掛塔後の虎燕煽脚は、鷹嵐側の回復に関係なく確定で入る。ただ鷹嵐側が回復した場合には、その後飛燕弾腿が入らなくなることに注意。
ウルフ	スクリューラリアート（1発目カウンター） →ショートショルダー →ロースマッシュ	サラのジャックナイフサイドと同じく、スクリューラリアートの初段（スクリューフック部分）がカウンターヒットし、鷹嵐が浮くことが条件。
シュン	挑腕栽手／仰飲仙手（1発目カウンター） →月牙顎手→宙舞双転脚 →連撃顎手→仰穿腿	仰飲仙手からのものは、1発目で鷹嵐が浮いたときのみ。挑腕栽手→月牙顎手→宙舞双転脚のコンボは実用度も高いので、ぜひマスターしよう。
	連蹴廻手 →宙舞双転脚 →竜尾脚	連蹴廻手はコマンドが簡単なため、返し技として使いやすい。羆爪や勝ち上げなど、隙の大きな技をガードしたあとは、絶好の狙いどころだ。
リオン	連旋腿→斧刃連端脚	こちらも返し技として使いたいコンボ。連旋腿後は、最速入力でOKだ。
葵	雲蹴り／横周肘当て（1発目カウンター） →雷刃破 →草薙	横周肘当ては、1発目がカウンターヒットして鷹嵐が浮くことが条件というお決まりのパターン。どのコンボも最速入力でOKなのがうれしい。
鷹嵐	諸手突っ張り →鬼勝ち上げ →（ダッシュしゃがみ）勝ち上げ →斬撃	メインの打撃となる諸手突っ張りからのコンボだけに、利用価値は大きい。初段ヒット後、2、3発目のどちらかが空中ヒットすればOKだ。

例えば…こんなコンボが入ります

ジャッキー

実用度 ★★☆☆☆
難易度 ★★½☆☆



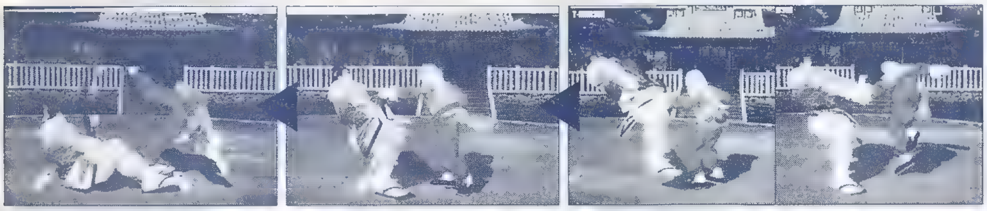
しかし、自信満々に鼻をこすっていると鷹嵐の蹴り起きが…。確定です。

クイックフォワードで接近し、タイミング良くサマーでバッサリ。

2発技として、キックバックナックルを採用。普段はあまり使わない技だが、返し技としては使いやすい。

シュン・ディ

実用度 ★★★★★
難易度 ★☆☆☆☆



平地なら、最速で宙舞双転脚がバウンドにヒット。簡単なのもポイント。

月牙顎手が空中でヒット。ここまでは普通のコンボっぽい。

挑腕が普段からメインに使っている打撃技だけに、このコンボの利用価値は高い。まずは栽手まで入れて…、

背面取りを狙え!?

さて、鷹嵐に背後からコンボが入りやすいことは分かった。しかし、裏に回るような技を持っていないキャラはどうすればいいのだろう。裏に回る投げ技を持っていても、次の打撃を鷹嵐に返される(かわされる)ようなことも多いし…。

そこで登場するのが、以前に紹介した背面取りである。シュンの連続移動や、アキラ、リオンなどのクイックフォワードを使った背面取り…。そのやり方は多種ある。鷹嵐に対しては、ほかのキャラよりもさらに積極的に背面取りを狙ってみてはいかがだろうか。



こんなことになった日にゃあ…、もう狙うしかねえ!て感じですな。

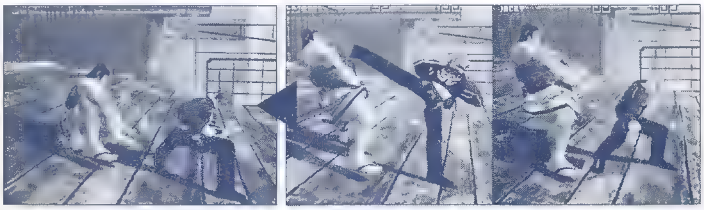
アンジュレーションが絡むと…

右ページのコンボ表は、前々回の葵コンボと同じく平地を基準にしている。ということで、ここではアンジュレーションがあったときのことを考えてみよう。

アンジュレーションが下りのときは(至極当然のことだが)、相手の着地のタイミングが少し遅くなる。それに加えて距離も遠くなるため、いつもより多めに前進し、着地のタイミングを計って技を出すようにしよう。バウンドが少し高くなるためか、タイミングさえ間違えなければ意外に拾いやすいぞ。

対して昇りのときは、相手がすぐに着地する+バウンドが低くなるため、平地で入るようなコンボでも入らないことが多くなる。しかしその代わり、自分が下側にくる分、普段拾えないような技で拾える場合も少なくない。

その典型例となるのが、ジャッキーのビートスピンキックからのコンボ。昇りアンジュレーションでは、平地で入るレッグスライサーが鷹嵐の着地に間に合わなくなるのだが、その代わり一定以上の昇りであれば、高い位置でバウンドする鷹嵐をビートナックルで拾うことができるのだ。



そんなときにはビートナックル。オシャレ&屈辱のコンボが完成!

ビートスピンがヒット!確かこのあとは…。ちょっと待った。アンジュレーションはバリバリ昇りだぞ。

絶対にゲームデザイナーになりたい人のための学校! 最適な設備と環境が技能修得をバックアップ!!

日本ゲームソフト学院

〒101-0061東京都千代田区三崎町3-4-9 Tel.03-3261-8211

■本学院は東京アニメーター学院の姉妹校です。

特別5月生
願書受付中

●入学案内書は左記住所へ●願書受付好調！新聞奨学制度利用者と学生寮入居者は早めの手続きを！

近い将来、頂点を制する精鋭ゲーム専門校。

電脳全開。

特別5月生受付。5月21日授業開始。

●この募集では、勉強する意欲がありながら4月にスタートできなかった方々を、特別5月生として受付けるものです。
●定員は各科ともに若干名ですので、お申し込みは早めに。
●入学案内書は無料進呈。ハガキか電話でおねがいします。



即戦力となる人材を育成。

クラスを5～6人のチームに編成し、ソフトハウス方式による実践授業と個人指導を展開。さらに選択講座も多数設置。希望する職種に合わせた科目を効率よく学習できます。

設置学科・修業年限・定員

ゲームデザイナー学部

全日制 定員400名

プランニング科〈2年〉
企画立案のプロセス、プレゼンテーション、制作実習などを経て、プランナーとしての能力向上をはかります。

グラフィック科〈2年〉
ゲームのグラフィックを描く各種ツールの使い方などを学び、2Dや3DCG、映像作品の制作に取り組みます。

キャラクター科〈2年〉
ゲーム制作技術を修得した上で、ストーリーに合わせた登場人物のキャラクターを設定。オリジナルも考案します。

プログラム科〈2年〉
プログラミングで使用するC言語などについて学び、MS-DOSやWindowsなどのゲーム制作に取り組みます。

ゲーム開発研究科〈1年〉
上記各科の卒業生を対象とした学科です。さらに実習を進めることにより応用力を高め、就職活動を有利にします。

文部省認可(財)CG-ARTS協会認定CG教育校

学院特別奨学金制度のお知らせ

本学院への入学を強く希望し、ゲームデザイナーになるための明確な目的意識と勉学意欲をもった人に対し、優先的に入学を許可するとともに、特別奨学金24万円を1年間給付します。この制度は平成10年度入学生に適用されます。詳細は入学資料をご覧ください。

マシン環境 PC-98シリーズ、DOS／Vマシン、PowerMacを完備。周辺機器やソフトウェアも充実。





学院見学・入学相談 好評！毎日実施中！希望する人は電話で予約し来校下さい。

体験入学 毎月第2・第4土曜日に実施中！PM1～参加希望者はハガキに住所・氏名・年令・電話を明記！

●求人倍増！学生寮(男女)完備。朝日、毎日、読売新聞社等の奨学金制度(学費全額免除・給与月12万円支給)さくら銀行提携教育ローン(毎月6276円で学べる。保護者80万円借入14年返済)

少年の心に「矛盾」の二文字が走る!!

RYU-FINAL

STREET FIGHTER III

—闘いの先に—

第10話

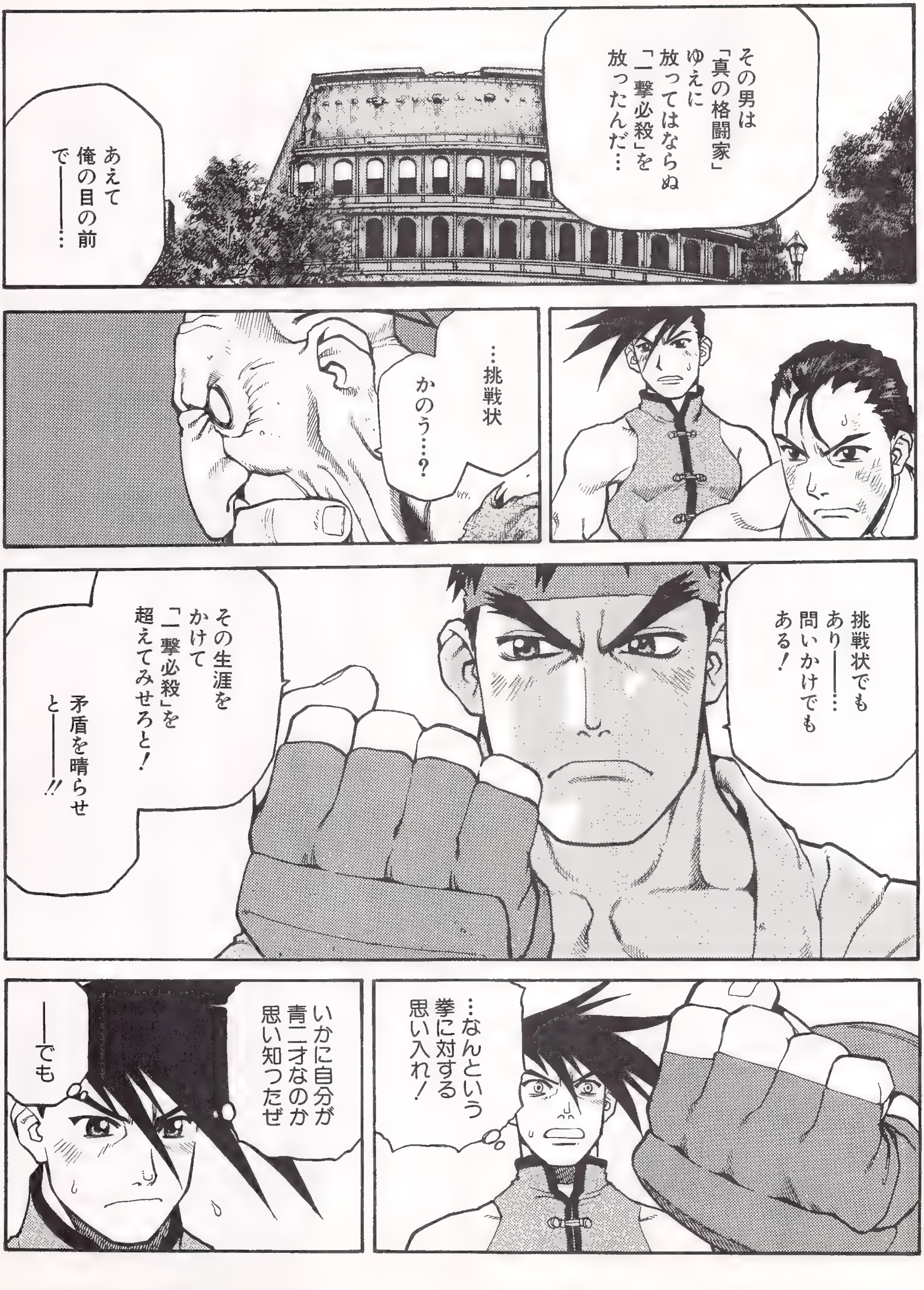
中平正彦



中平正彦先生HP→ http://www.bekkoame.or.jp/n~masahiko/


格闘家の拳に躊躇など無用
一撃…
必殺！
たったひと振りの拳が全てを葬り去る…最期の「一撃必殺」！
矛盾!!!
だが同時に死と破壊をもたらす「無情の一撃」――…格闘家達が日々追い求める拳とは手に入れてはいけないものだったのか――？

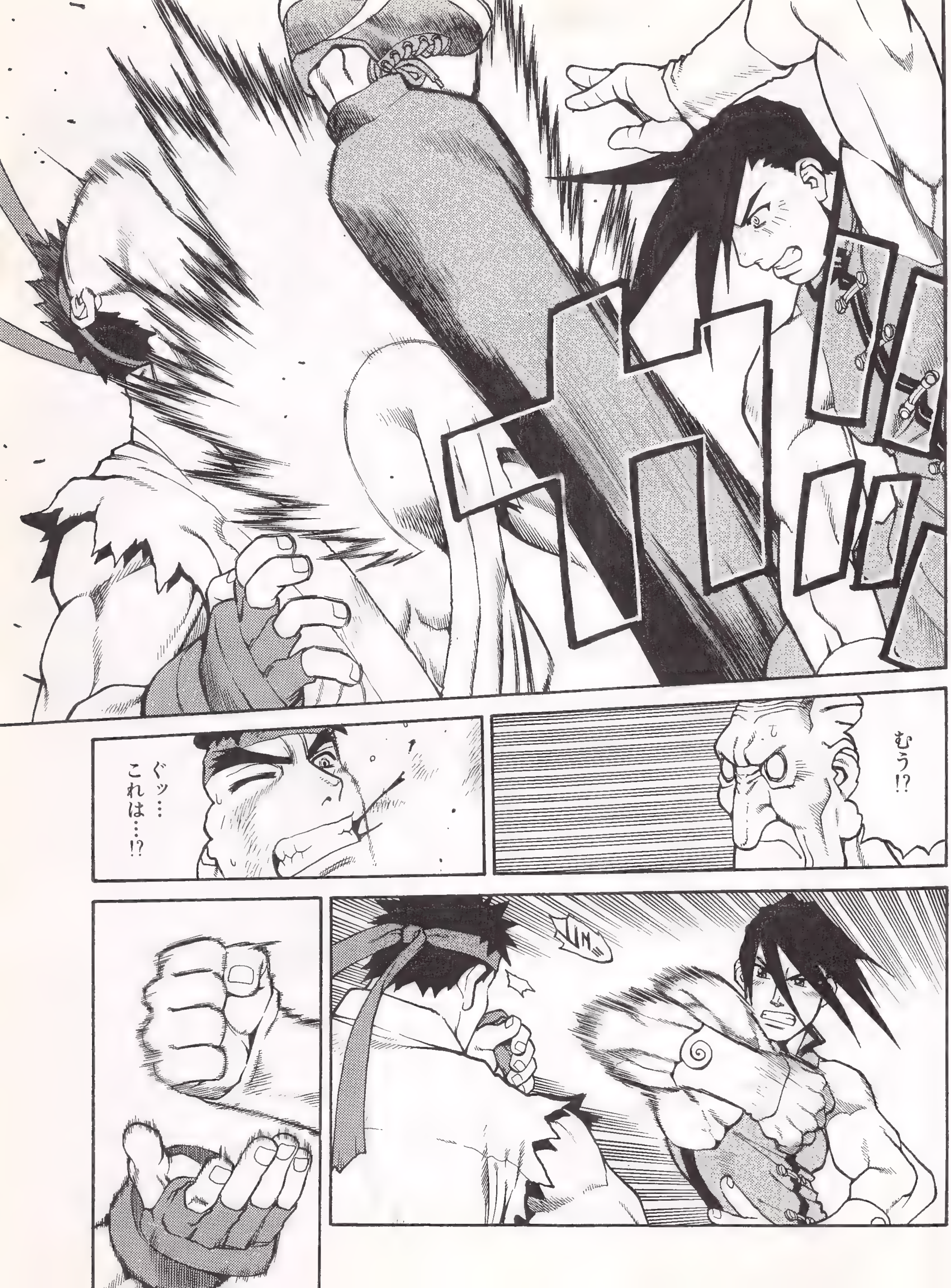
★さくらが先生に!?「さくらがんばる!」全①～②巻好評発売中!!




「真の格闘家」はなぜ相手にリュウを選んだんだろう？
当時はまだ格闘家として海のモノとも山のモノとも知れないガキの頃のリュウじゃないか…！
…これは挑戦状や問いかけじゃない！
俺にはむしろ「願い」に感じる！
けッ!!
小難しい話はそこまでにしてくれよ！
勝負の真っ最中に昔話しとはな…
俺をナメるにも程ってモノがあるんじゃねぇか!?
………兄貴
何だ!?


ストパ
この程度の足払いで転ぶ有様で闘う気かよ?
うぐぐ!!
自分がすでに敗けたって気付きもしないなんて…
兄貴…功夫(クンフー)が足りないぜ!
昔話しまでして兄貴の回復を待ってやるなんてあんたも人がよすぎるぜ…
さあ 次の相手は俺だ!
フ…


さすがは兄弟！
まるで鏡に写した様な攻めだな……
兄と同じでは結果も同じじゃのう……
チッ！
さすが…!! 中国拳法のさばき方をよく心得ている…!!
でも——……


むう!?
グッ…
これは…!?


これは……
借力か!!!
ご名答!!
へへへ…
微妙に拳筋を
変えたら
大正解だ!!
なまじ兄貴と
ウリふたつな分
この違いに反応
しきれまい!!
ほう…何だか
変な動きを
するのう…?
……
……


この勝負もらったぜ!!!
バカが…お前の負けだヤン!
ははは!!!何言ってんだよ!?
この状況で俺が敗ける訳――…
な

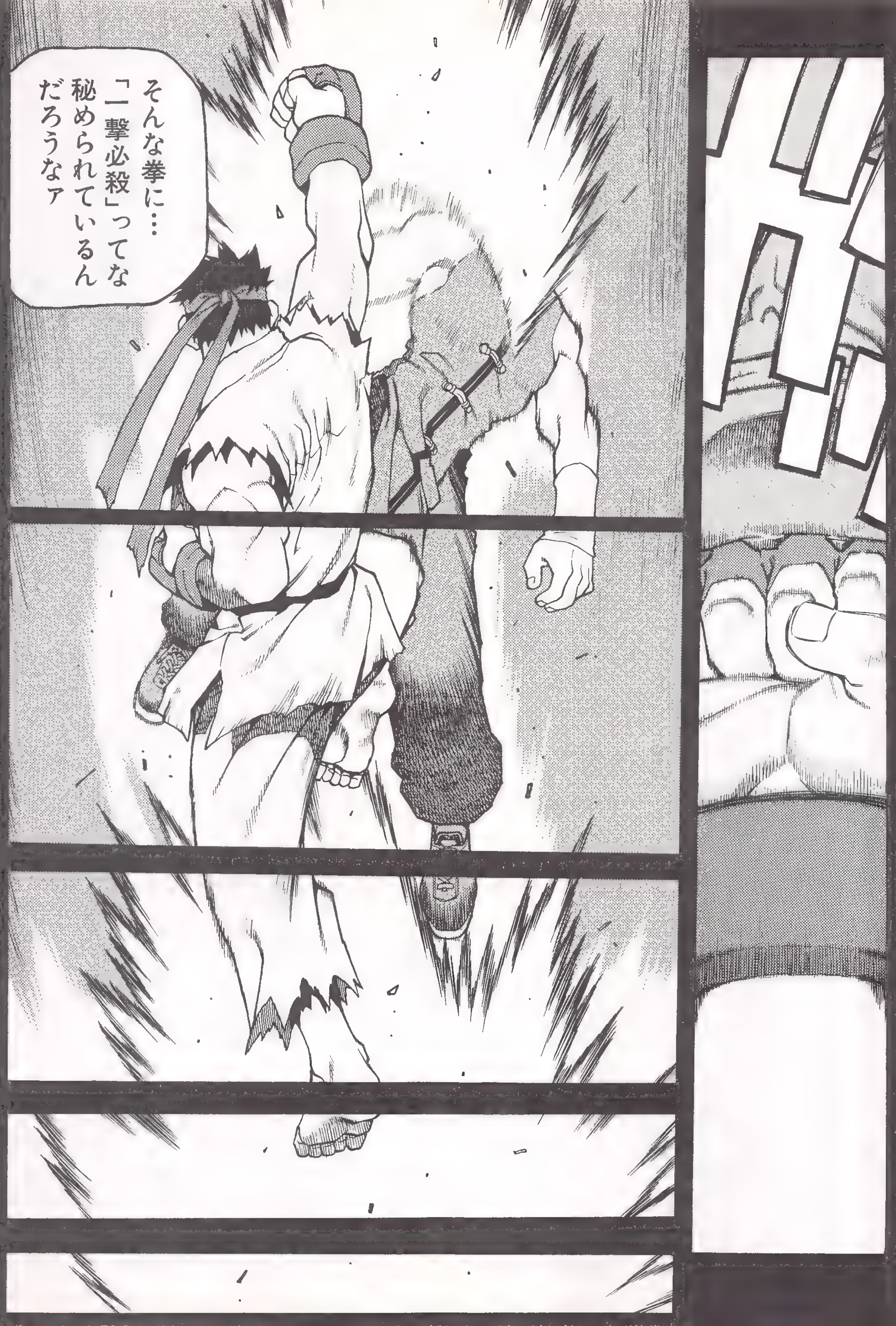

ぐ…え
そ…
そんな!!
あれだけの
拳撃を
喰らわせ
たのに…!?
無理に拳筋を
変えた分だけ
技ひとつひとつに
腰が入ってねえんだよ!
そんな死んだ拳
じゃあ赤ん坊だって
倒せやしねえぜ…!

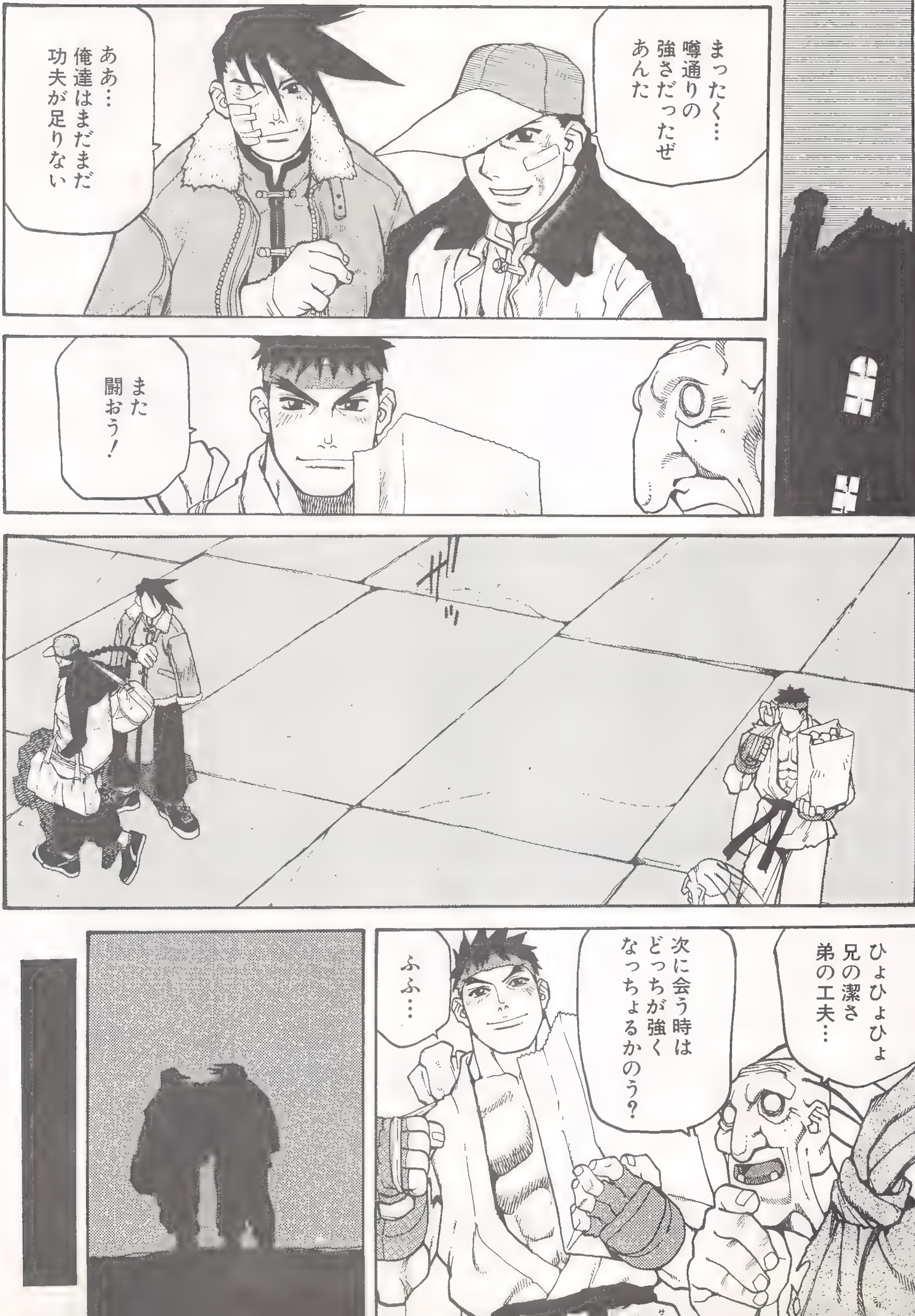


下らねえ小細工で
今まで学んできた
拳を汚しやがって!!
功夫が足りねェのは
ヤン…お前の方だ!!
く…
くそオ〜〜〜〜〜〜〜!!!
ぷあ!!



しかし──…
いくらヤンの攻めが腰抜けだったとはいえ…
たった一発の拳撃で勝負の流れを変えやがった！
ゴキ
……


そんな拳に…「一撃必殺」ってな秘められているんだろうなア



まったく…噂通りの強さだったぜあんた
ああ…俺達はまだまだ功夫が足りない
また闘おう！
ひょひょひょ兄の潔さ弟の工夫…
次に会う時はどっちが強くなっちょるかのう？
ふふ…


…なあ 兄貴…
ん？
俺達兄弟も いずれ雌雄を 決する日が来る…
リュウと 「真の格闘家」 みたく―― …か？
バーカ この俺に勝とう なんざ百年 早いっての！
じゃあ百一年目に 勝ってやるさ！
ほ～う そりゃ 楽しみだな！
俺だって 楽しみだ！



真の格闘…家…か…
楽しみだ…!!!
リュウの目指す「真」は少年の如く!!
第10話／終わり

仰げば尊し雷蔵ロボ

私立ジャスティス学園 LEGION OF HEROES™

文字で書くのは最後だけど、熱いハートがなくなるわけじゃない。「2」が出るまでたゆまず精進せよ！

半年の成果を見せてみろ！

究極連続技特集

防御面が充実していてなかなかハデなコンボの入らないジャスティスだけど、探せばいろいろあるもんです。

担当：はまー

いよいよ「ジャスティス学園」も終業式、もとい最終回。最後ということで、「期末テスト（連続技部門）」で優秀な成績を修めた生徒たちを特別に発表してしまおう。

試験監督から一言

まずは試験を行う際の注意事項を説明しよう。

●ダメージレベル（基板設定）は標準とする

●1回の連続技で相手を倒せるものに限る

●熱血受け身をとられてしまうものは不可

●相手キャラに関する制限はなし

●熱血ゲージはMAXまで溜めても可

最後のゲージ量について補足すると、ジャスティスではゲージを溜めれば溜めるほど基本攻撃力が上がっていくため、同じ内容の連続技でも倒しきれないことがある。ここではゲージを溜めてのドーピング(?)を認めているので、1戦目でゲージ溜めに専念し、2戦目で挑戦してもOKということだ。



さくらの強昇桜拳を当てまくってから交代すると効率的。

次に、評点の項目について説明しよう。

・**技術力**……操作の難易度についての評価。より高度なテクニックを必要とされるものほど点が高い。

・**芸術性**……見た目の美しさ。操作的に簡単でも、技やカメラワークのテンポが良ければ評価は上がる。

・**実戦度**……実際に対戦（対CPU戦）をやってみて、狙っていけるかどうか。チャンスが多いほど点が高くなっている。

・**総評**……3項目の平均。

以上のようになっている。1回の確定連続技で倒しきらなければならないため資格を有する生徒は少ないが、それだけに厳選された妙技が揃っていると思われるので、いろいろと参考になるはずだ。

[illegible]

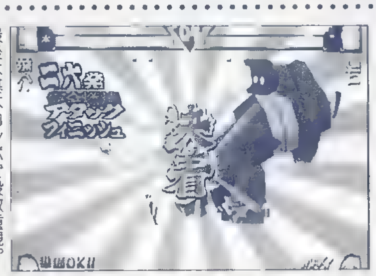
実習内容：（密着して）後ろジャンプ強K→クロスカッター↓（強K→クロスカッター）×4→（ダッシュして）弱K→弱K→強P→←＋強K→ダブル幻影キック→幻影キック（※岩限定）

クロスカッターを時間差で当て、そのタイムラグを利用して次の攻撃をつないでいる。一見簡単に入りそうだが、のけぞり時の当たり判定の微妙な変化も利用しているため、強Kスタートでは入らない。さらに（強K→クロスカッター）は間合いが徐々に開いていくため、繰り返しも4回が限度のようだ。



強Kの先端が当たれば、クロスカッターが下→上とヒットする。





最後は基本コンボで段数重視。

技術力	芸術性	実戦度	総評
75	80	60	72

沢村 将馬

実習内容：空中分身魔球×α

非常に単純明快な解だが、その爆発力はかなりのもの。これだけでは評価は今一つだが、「空中分身魔球・ツープラトン」や「空中分身魔球→（ダッシュして）分身魔球→弱P→弱P→強K→……（岩・雷蔵限定）」などのバリエーションを持たせることで、より高得点を期待できるだろう。



分身魔球でよろめいている間に発動すれば、



連続技としてツープラトンがヒット。ダメージ補正なしなので痛い！

技術力	芸術性	実戦度	総評
65	50	85	67

鮎原 夏

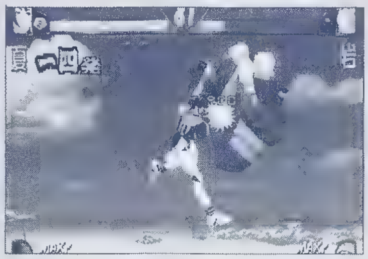
実習内容：ジャンプ強K→弱空中ジャンピングサーブ→垂直ジャンプ弱K（昇り）→ジャンプ強K（下り）→弱空中ジャンピングサーブ→（ダッシュして）弱K・弱K・強K・⬅+強P・弱回転レシーブ→（エアバーストで）{弱P→弱P→弱K→⬅+強K}×2→弱P→弱K→ファイヤーアタック（※岩限定）

前半だけならば実戦でも決めやすく、威力も高いのだが、1回のみで倒しきるとなると非常に難しい。

エアバースト中の⬅+強Kは相手を叩きつける技なので、落下中は受け身をとられない。これを利用して、相手が地面に激突する前に再度弱攻撃で拾い直すことが可能だ。ただし相手との距離が離れてしまうので、エアバースト中はレバーを常に相手方向に入れておき、⬅+強Kの時だけ一瞬後ろに入れるようにしないといけない。



キャンセルボールから基本コンボを入れたら、



弱P・弱P・弱K・⬅+強Kは最速でつないでしまおう。



同時に落下しながら弱Pで拾える。



3回拾ったらファイヤーで締め。計24発！

技術力	芸術性	実戦度	総評
95	95	70	87

エッジ（1）

実習内容：（弱P・弱P・強K→弱罵倒）×α

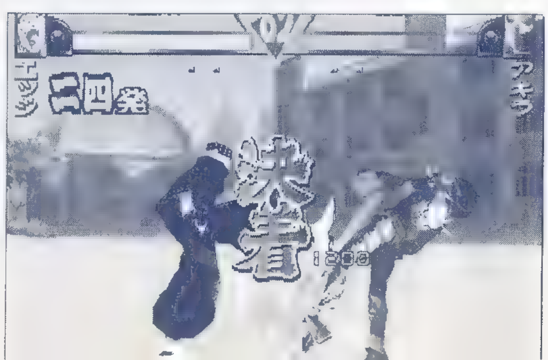
内容そのものはシンプルだが、条件にいろいろと制約が多い。まず、はじめの間合いが非常に微妙。弱罵倒を出した時、近すぎると次の弱Pがつながらず、遠すぎると弱罵倒自体がスカってしまう。また、相手キャラの体格にも大きく影響を受けるため、倒しきるまでつながらないことも多い（表記上はループしているように思えるが、実際には微妙に間合いが変化しているため）。



砂がこんな感じで当たったら、



リーチの長いストレートがギリギリ間に合う。



6セットでKO。密着弱Kスタートにするなど、いろいろ工夫してみよう。

技術力	芸術性	実戦度	総評
55	60	70	62

エッジ（2）

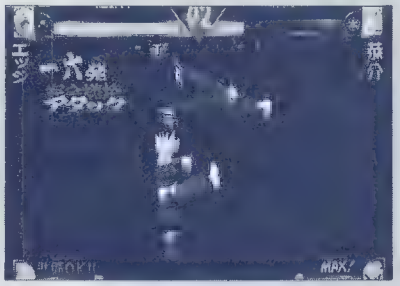
実習内容：⬅+強P→（エアバーストで）

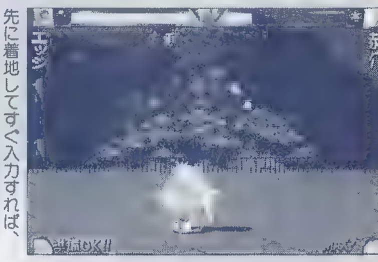
弱P→弱K→空中エアバースト(2ヒット)→(着地して)➡+強P→(エアバーストで)空中エアバースト(2ヒット)}×α

山田君は2つも解答を出してくれたが、こちらは少し特殊。空中エアバースト（エアバースト中K同時押しで出る完全燃焼アタック）の3発目をスカらせると、相手は受け身をとることができない。その間に自分は着地するので、再度➡+強Pで浮かせることができるのだ。

ポイントは、空中エアバーストを出すタイミング。2回目以降は空中の相手に➡+強Pを当てているので、この時の打点によってエアバーストの内容を変える必要がある。高い位置で拾った時は直接空中エアバーストを当て、低かった時は弱K→エアバーストにしよう。

また攻撃の発生が早いツープラトンであれば、➡+強Pの代わりに決めることもできる。ダメージ補正がかからないうえに見た目もかっこいいので、ぜひチャレンジしてみてほしい。


3発目をスカらせ、


先に着地してすぐ入力すれば、


見事ツープラトンで拾うことができる。

技術力	芸術性	実戦度	総評
90	85	90	88

石動 岩

実習内容：(ボーマンを脇役にして)ジャンプ強K→弱P→弱K→しゃがみ強P→➡+強P→弱柏手破り→ツープラトン

彼の実力ならばもっと楽に解けるはずなのだが、あえてそれをしなかったところにゲド高生としての漢気を感じる。しかも最後のツープラトンは、ボタンをタイミング良く押して攻撃力を上げないと成功しない。まさに友情の成せる技だ。


柏手破りでよろめいているところに、


ツープラトンアッパーが連続ヒット！


気合の連打（σ目押し）が奇跡を呼ぶ。8100点は友情の証だ！

技術力	芸術性	実戦度	総評
70	90	80	80

最後に、残念ながら「1回の連続技で倒す」という条件は満たせなかったものの、非常に優秀な成績を残した生徒を紹介して締めとさせてもらうことにする。

春日野さくら

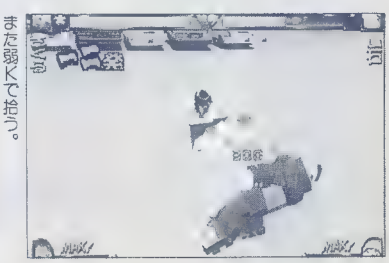
実習内容：垂直ジャンプ強K（昇り）→ジャンプ➡+強K（下り）→弱K→弱K→強K→➡+強K→(エアバーストで){弱K→弱P→弱K→弱P→➡+強P}×3→弱K→弱P→弱K→弱P→真空蒼空波動拳（※岩限定）

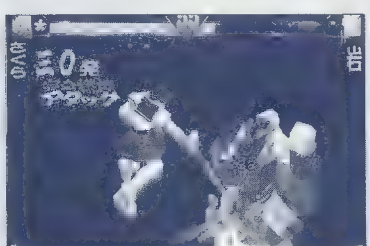
エアバーストだけで24段という、見た目にも強烈な連続技。

強Pのタイミングを微妙に調節する必要があるが、基本的には難しくない。途中を省けば普通〜小さめのキャラにも同じようなことができるので、いろいろと組み合わせを考えてみよう。

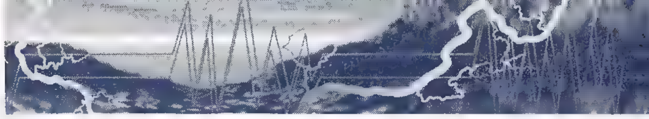

強K→➡+強Kは全キャラに入るので、返し技などに使ってみよう。


➡+強Pをこのぐらいの高さで当てて、


また弱Kで拾う。


最後は真空波動拳で叩きつけ。あとちょっとなんだけどなあ…。

技術力	芸術性	実戦度	総評
90	90	95	92



ジャスティス学園広報部 ファイナル

春の訪れと共に、いよいよ広報部も最終回！皆と共に歩んできた半年を、我々は一生忘れない！かもしれない。

担当：田渕健康

俺の心の新キャラニュース

今回で最終回を迎える「私立ジャスティス学園」の攻略だが、ここ半年にゲーメスト内に起こったジャス学ムーブメントをまとめてみたぞ。

'97年8月下旬
～私立ジャスティス学園の資料、編集部に到着～
資料に添付されていた画面写真を見て編集部内騒然。「あのカプコンが！」と戦慄を禁じえない。「学園格闘青春モノ」という設定に、己を失うライター続出。
「なんか知らんがヤバそうだ」と、一同に妙な期待を抱かす。

9月上旬
～ジャス学、初めての大阪取材～
AMショー前にカプコンを訪問。ジャス学を初取材。
予想以上のノリノリなゲーム内容を見て、ぜんじ編集長一言。
「スカートのポリゴンが凄いよね」

9月下旬
～AMショーに出展～
大人気。

10月
～ゲームの担当が決定～
「学校ごとにまとまって攻略」という、一風変わった誌面展開をすることに。
五輪高校のライターたちは妙に燃えて団結。それに対する如く、外道高校もやさくれて団結。何やら険悪ムードに。

11月上旬
～ヴァンパイアセイヴァー大会にてお披露目～
大人気。

11月中旬
～島本和彦氏に協力を要請～
ムックにて描き下ろし漫画を描いてもらうため、北海道の島本先生に会いに行く。
予想以上に熱い、まさに炎の漫画家であった。その時のエピソードはムック一冊目を参照のこと。

12月中旬
～私立ジャスティス学園、ゲームセンターに登場～
大人気。

12月下旬
～ブラボ横須賀店で大会開催～
ゲーメストライターも参加。優勝はお客さんにかっさらわれてトホホ。

'98年1月中旬
～隠しキャラ、雹・雷蔵登場。学校枠も取れる～

1月下旬
～素顔あきら、さくら登場～
～ムック一冊目発売～
「もしかしたら…」と誰もが期待していた、さくらの登場が話題を呼んだ。
カプコンさんの多大な協力により、ムックも完成。編集部で紅白歌合戦、行く年来る年を見ながら作りました。
とほほ。

2月上旬
～読者アンケートで人気一位～
この時期、ビデオ制作も開始される。学校ごとのストーリーをフォローしている魅惑の一品。未購入の人は即ゲッツ。

3月中旬
～めでたく攻略最終回～



島本先生入魂の一コマ。2冊目のムックで、この本編が拝めるぞ！

今ここに絶公開！ゲーメストとジャスティス学園の歩み

ムックで募集していた「俺の心の新キャラ」だが、全国の熱き魂っコから続々と力作が寄せられた！テンキュー！
君たちが送ってくれたハガキはジャス学開発者の元へとバッチリ届けたぞ！次回作には、君のアイディアがひょっこり登場するかもしれないね。

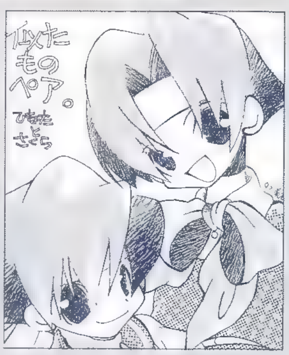
俺の心の新キャラ



➡（新潟県　毒マムシ盛子さん）
☆…こんな感じのノリで多数の新キャラが寄せられた！「2」は一体どーなることやら。詳しくは2冊目ムックを読んでくれッ！

闘いの学舎で、また逢おうぜ！

本誌の攻略は終わったが、ゲームセンターにジャスティス学園がある限り、俺たちの闘いは終わらないぜ！
さらに、もうすぐ2冊目のムックも発売されるので、そっちのほうもよろしくな！
じゃあ、今度は「2」(？)で青春フルバーストだ！
またなっ！



⬆（大阪府　よしずなからけんちゃんへさん）

目指せ5000万!?

BLAZING STAR™

ブレイジングスター

天使を取って弾を撃たずに逃がすと、次に「夢」天使が出てくるぞ。



STAGE 7 BOSS ヴラウシェラ

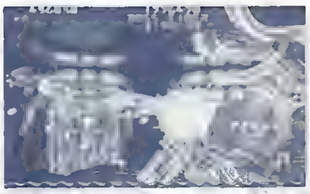
ラストステージは、ついに「悪魔」を生み出し続けた兵器生産工場の中枢部へと突入する。待つのはDOW-65535、有機型兵器開発プログラム「ヴラウシェラ」……。

ヴラウシェラ(培養装置)

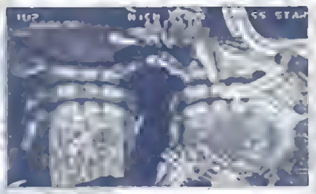
胎児と機械の融合した容姿を持つヴラウシェラは、はじめは培養装置のような機械の中に守られている。まずはこれを破壊しなければならない。とは言っても、ここは特に難しいことはない。パーツを壊す順番さえ間違えなければ大丈夫だ。

ます、画面中央付近にある砲台Aを速攻で壊しにかかる。なるべく正面で粘り、上下に弾をよけたころには壊れているはず。ここさえ壊してしまえば、あとは落ち着いて通常弾を避けつつ頭付近に撃ち込むだけでいい。

パーツをすべて壊した後にもたもたしていると、口から波状のエネルギー弾を大量に吐いてくる。この時は前兆があるので、画面上中央へ避難しよう。



[illegible]い機体は、チャージ(ブレイク)をタイミングよく重ねつつラ[illegible]ドを連射。



[illegible]見づらいけど大丈夫。

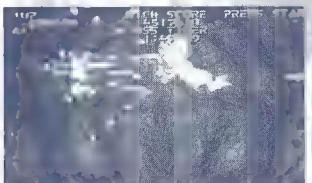
ヴラウシェラ(本体)

培養装置を壊すと、背景が変わって本体の攻撃が始まる。

第1形態は、赤子の姿のまま自機を追跡、通常弾を放射状に撃ってくる。この状態でのコツは、「逃げ腰にならない」こと。一定ダメージを与えると怯んで下がっていくので、カリカリ連射して押し戻していこう。弾を撃たれても大きくよけず、間に入って撃ち込み続けるように。

第2形態では両腕からライフル(?)に変わり、
1画面右を上下に動きながら通常拡散弾
2ライフルから炸裂弾
3大量のミサイル&突進
を繰り返してくる。まともに避けようとすると非常にきついが、実は画面右下が安全地帯になっているので、とりあえずここで様子を見よう。

3でミサイルごと画面左に消えていったらこちらも左へ移動し、右に戻っていく途中で撃ち込めばいい。ただし画面右まできたらすぐに右下に戻らないと、思ったよりも早く1の攻撃が始まってしまうので注意。

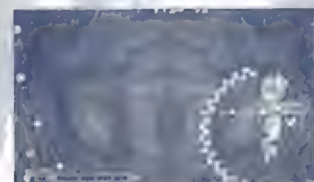


[illegible]はチャージを[illegible]ノーマルショ[illegible]

ヴラウシェラ(最終形態)

一定ダメージを与えるとヴラウシェラは変態し、巨大な生体兵器へと変貌を遂げる。これが最終形態なだけあって、その攻撃はかなり激しい。

まず、巨大なエネルギー球弾を画面狭しとばらまいてくる。その後画面を移動しながら砲台から攻撃してくるが、ここは機体やゲームランクによって対処方法が変わるので、それぞれ連続写真を参照してほしい



[illegible]る。

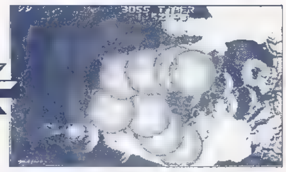


[illegible]う。

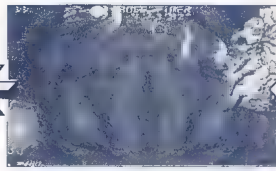
ヴラウシェラ(培養装置)



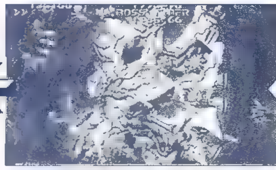
ヘルハウンド(レベル低)・ウィンディナ・ヘプロス・DINO135(レベル低)・DINO246



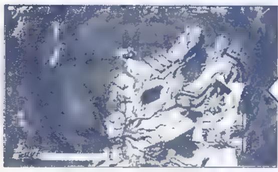
まずは砲台Bを集中攻撃。砲台Aにも少し撃ち込んでおければベター。



砲台Bが壊れたら、すぐに砲台Aを撃ちにいく。弾を撃たれる前に壊してしまおう。

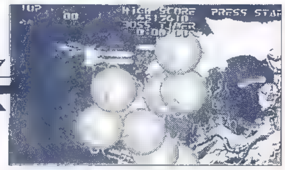


緑の拡散弾と赤い誘導弾を大きく動いて避ける。

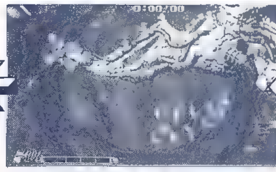


ここはやや難しいが、ミニ赤子の間をすり抜けながら画面左に戻ろう。

ヘルハウンド・アリュスティルム・DINO135



砲台に攻撃させずに壊すのはほとんど不可能なので、まず柔らかいAのほうを壊しにかかる。



緑の拡散弾を大きく避けつつボスの右下へ。緑弾を避けきった後は、青弾に細心の注意を払うこと。



いったん下に戻って緑弾&赤弾を誘導し、一気にボスの右上へ回り込む。



砲台からの攻撃はほとんどないので、緑&赤弾に専念。赤弾に追い詰められたら間を切り換えそう。そんなに難しくはない。

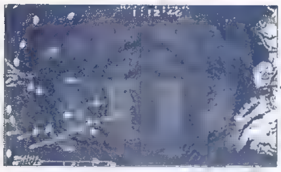
ヴラウシェラ(最終形態)



ボス本体がいったん停止すると、一定時間おきに通常弾を一斉射出してくる。非常によけづらいのだが、画面中央一番後ろが安全地帯になっている。ただしほかの緑弾や赤弾の攻撃も続いているので、普段は別のところで避けつつ、



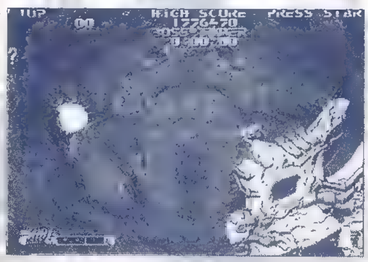
上か下のほうで構え、



タイミングよくここへ移動。背景の切れ目で合わせると分かりやすい。

一斉射出時のみ戻ってくるようにしよう。

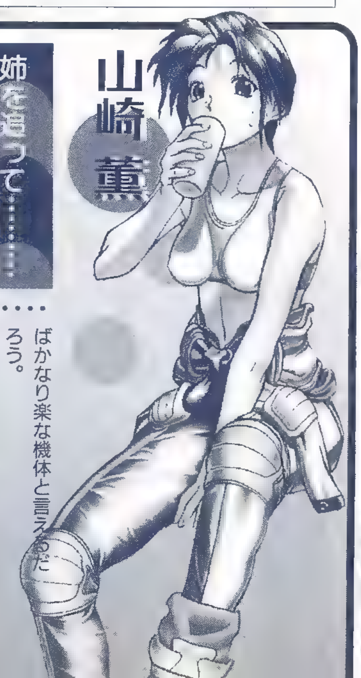
この攻撃がしばらく続くと、再び本体がまわり始める。すでに両砲台は壊れているはずなので、「ミニヴラウシェラ」が大量に現れてくるはず。腕に自信があるならこいつらでジュエル稼ぎをしてもいいが、タイムオーバーになると一定時間破壊不能になって高速突進してくるようになってしまう。こうなると基本的に死は免れないので、稼ぎもほどほどに。



今までのボスと違って自爆しないとはいえ、実質的にはゲームオーバー同然。

山崎薫

姉を追って……



2月14日に出現した「山崎直美」は、前作パルスターの主人公の姉だった。そして遅れることひと月。**「ネオジオ内部のカレンダーが『1998年3月14日』以降にプレイする」**ことで、ついに前作の機体であるDINO246を駆る「山崎薫」が使用可能になる。

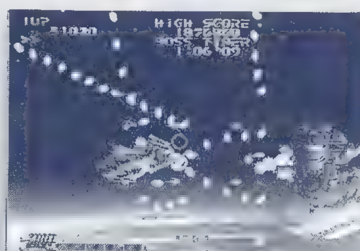
性能的には前作のショット形態を色濃く受け継いでいて、パワーアップの際に装着される「イオ」と「ボイジャー」は敵の通常弾を消せるほか、攻撃力も持っている。また、チャージショットは地味で稼ぎにも使いづらいが、ブレイク時の爆発はこれも敵弾を消してくれる。移動速度は遅いものの、この優れた防御性能にラピッドショットの高い攻撃力を兼ね備えているので、クリアだけを目指すのであればかなり楽な機体と言えるだろう。



DINO246 倍率上昇テーブル

	撃破数							ブレイク
	2	3	4	5	6	7	8	
DIN0246	24	32	48	64	80	96	128	4

レベル1　2　3　4



後半は非常に楽。ラピッド中心で進めよう。

東京ガリバー通信

第53号

「センチメンタルグラフティ フィギュアコレクション Vol. 2」は、各東京ガリバーでは今月入荷予定！もう入荷しているかも知れないので急いでお店へ走れ！

BANPRESTO

新M78誕生編！

東京ガリバーといえば皆さんご存じバンプレスト系列ですよね？この度、新潟の地に「アミューズメントランドSHOT M78新潟店」がバンプレスト直営店としてオープン！

この新店舗は新潟市内の「Dekky401（デッキィヨンゼロイチ）」ビル2階に位置する。「Dekky401」というビルはレストランや、トイザラスなどの店舗が集合した総合デパート施設のこと。買い物、娯楽が一挙





に楽しめるようになっている。場所のアクセス方法や場所は下記を参照してほしい。

このビルには、なんと千二百台もの駐車スペースが設けられているので車でもアクセスでき、交通手段は非常に便利の一言！親子連れにはもってこいの施設なので平日、休日問わずに是非遊びに行ってみては？

新M78接触編！

「SHOT M78」といえばウルトラマン物を始め、バンプレスト関連商品を幅広く扱っているのがウリのショップなワケですが、この新潟店はひと味違う。グッズショップと、そして、「アミューズメント」の名が付く通りゲームセンターを兼ね備えているのだ。さすがバンプレスト直営ならではのカップリング！新潟店のショップグッズには新潟県内ではここでしか入手不可能な品々が所狭しと並んでいる。新潟店限定のグッズなんて品もある。

アミューズメントスペースにはTVゲーム機、プリクラ、UFO系プライズ機械などが取り揃えられており、ガリバーと変わらぬ面持ち。また、お子様向けのアイテムもあり、キャラ物の乗り物（左上の写真参照）やガシャポン、カードダスが数多く設置されているぞ！

プライズ景品に関しても、バンプレスト直営だから新作入荷は当然充実、克つ迅速だ！

新M78発動編！

早速、そんな新潟店より県民の方には特に耳よりなイベントをご紹介。というわけで「第2回イラスト大会」を開催！この大会の応募規定は次の通り、

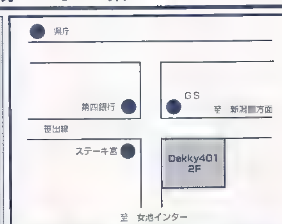
●作品テーマ
キャラクター（何でも可）

●応募期間
3月25日から4月10日まで

●結果発表日
4月12日より

テーマは「キャラクター」だ。基本的にどんなキャラでもOK！

参加者にはもれなく参加賞が、入賞者には豪華賞品が用意されているそうです。どなたでも自由に参加できる大会なので、県内近郊の小さなお子さんをお持ちの方は、子供に好きなキャラを自由に描かせて応募してはいかがでしょうか？なお、各賞の賞品受け渡し期間は4月12日から4月18日の期間。この大会について詳しい内容が知りたい方は新潟店までアクセス！



※新潟県バスターミナルから中央巡回バスに乗り、出来島または、上近江で下車して3分。Dekky401内2F

ウルトラマン アミューズメントSHOT M78 新潟店
〒950-0962 新潟県新潟市出来401
Dekkey401 2F
TEL.025-281-2162 FAX.025-281-2163

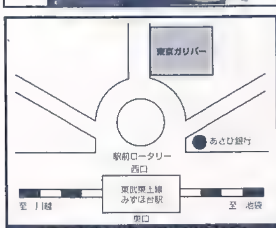
「春」っていいよニャ～

さて、ご本家ガリバー松戸店、そしてみずほ台店でも共同で「'98イラストグランプリ」を開催するぞ！前回でもちょっとだけ開催予定を触れたのだが、

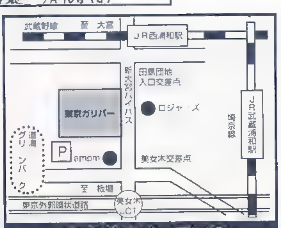
今回のテーマは「春」ということで、もうそろそろ春の足音が聞こえてくる今の季節にピッタリの題材。春のイメージであればキャラ選択は自由とのこと。あくまでも「春」がメインテーマなので、「桜吹雪が舞う公園にいるサス○ッチ」といった季節感がわかりにくい作品はやめてネ…。応募詳細は左の告知ポスターを参照。作品の応募は直接松戸店または、みずほ台店に足を運ぶか、松戸店に郵送するかの2通りだ。各受賞の掲載は両店舗で行われる。当然このガリバー通信でも掲載予定。今回は松戸、みずほ台店が共同出資で開催されるため入賞者の賞品は、そりゃぁもう超豪華！

毎回、非常にクオリティの高いイラストが集まるこのイベント。今回もキミの魂の作品を期待しているぜ！

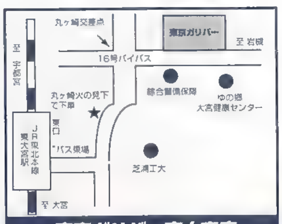




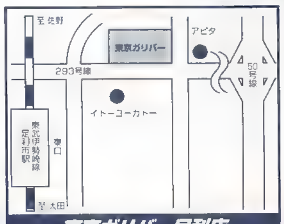
東京ガリバーみずほ台店
〒354 埼玉県富士見市みずほ台1-4-2
（東武東上線 みずほ台駅東口より徒歩2分）
TEL.0492-54-3905 FAX.0492-54-3187



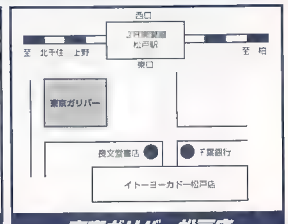
東京ガリバー戸田店
〒335 埼玉県戸田市美女木8-2-6
（JR武蔵浦和駅よりバス10分 美谷本小学校下車）
TEL.048-422-7031 FAX.048-422-7032



東京ガリバー東大宮店
〒330 埼玉県大宮市丸ヶ崎1096-1
（JR東北本線 東大宮駅東口よりバス5分 丸ヶ崎火の見下より徒歩8分）
TEL.048-688-6622 FAX.048-688-7696



東京ガリバー足利店
〒326 栃木県足利市朝倉町244-2
（東武伊勢崎線 足利市駅より徒歩10分）
TEL.0284-71-9797 FAX.0284-71-9744



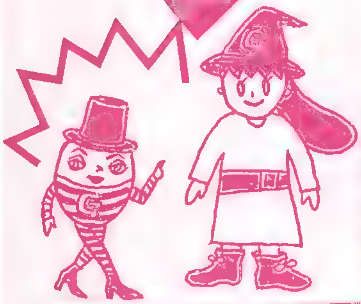
東京ガリバー松戸店
〒271 千葉県松戸市松戸1230-1 ピアザ松戸1・2F
（JR常磐線 松戸駅東口より徒歩0分）
TEL.0473-66-6633 FAX.0473-66-6644

最新イベント情報は（株）バンプレストのホームページでもご覧になれます。 http://www.banpresto.co.jp

ゲーメスト

担当：福田柵太郎＆Mio　助 人：田渕健康

アイランド



2/15号で掲載した「野望の誓いティンクルスタースプライツ」で山岡君が提案した「乱入大歓迎!! 三角ポップ」がマルゲ屋仙台店のMVSで実行されたというじゃありませんか！
店長小林さんの話によれば、「読者の方から勧められましてやった結果、大会が終了した後もお客様が対戦を行い良い感じです」。今後も初心者大歓迎のティンクルスタースプライツ大会を行うとともにティンクルスターグッズ制作も検討されているそうです。夢のティンクルスタースプライツ2目指し突っ走るしかない！

「今月のいっぽつ」

「侍魂 壊帝の声が聞きたくて」

自分はゲームミュージックが好きだ。先日も、侍魂のオリジナルミュージックのCDを購入した。

買った理由はふたつだ。ひとつは侍魂というゲーム自体が好きだということ、そしてふたつ目は、

「有線やら他のゲームの効果音やらがうるさくて侍魂の音楽が全然聞こえんわボケーい!!」

とゆーことだ。キャラの叫び声すら聞こえない。早速、ヘッドホンをあてがい聴いてみる。…凄い!!もともと和の様式が濃い特異な音楽だったが、64ビットになってさらにリアルになったみたいだ。

ああ、俺はどこにいるんだ?江戸中期にタイムトラヴェルしたのでは?という錯覚（幻覚）に陥りそうだ。和楽器が発する独特の周波数の低い音が、この迫力を出しているのだろうか。

侍魂ミュージックのもうひとつの魅力は、これらの和物曲の所々に洋風の音楽も入っていることだ。たとえばガルフォードの音楽とか。CDで音楽をブッ続けで聴いている時、特にこういった曲は心が休まる。

リムルルの音楽もその一例で、その後にもこーゆー曲は入って…ない。こっから終わりまであとは和風のド迫力の曲ばっかりなのか!?ウオオキツい!!とりあえずヘッドホンはやめて…と普通に聴いていると母が部屋に来て、

母「ちょっとアンタ、何してんの?」

Z「いや、ゲームの音楽を…」

母「ゲーム?変な宗教じゃないでしょう?」

なにか凄え言われようだな侍魂!!ちなみにその時点でかかっていた曲はラスボスの音楽…無理ないか（笑）。

ひととおり聴いてみて、やっぱ侍魂だなあと感心しつつも意外に思ったことも数点ありました。それは、

①初代侍魂からの伝統である、プレイヤーセレクト時の音楽が一新された。

②羅陀羅の音楽が思いのほか明るかった。

③蒼月が何か違う。

③はボイスコレクションで知ったこと。どうした蒼月!!前作と全然違うじゃないか!!どう違うって、

蒼「気持ちいいでしょう?」

それじゃモリガンじゃん!!

蒼「感じましたか?私の味は?」

ああー。

蒼「感じさせてあげましょう」

……もうこれ以上書けません。攻撃受けた時の声も何かアレだし。ひょっとして、ゲーセン側はワザと音量を絞ってたのかな?とか考えちゃいました。

（福岡県 「一冊しかメストが出ない月はさみしいです」ZAX君㊵）

㊜『好きなゲームの音が聞こえにくい』というのは、誰もが一度は通る道。お気に入りのBGMが消えていたら気合も萎えようというものだ。

店内で流れている有線放送が過剰に大音量でプレイに悪影響をおよぼしそうな場合は、一度店員さんにお願いしてみてはどうか?案外ボリュームを下げてくれるかもしれないぞ。お目当て以外のゲームからの効果音攻撃の回避は…やはり人が少ない午前中のゲーセン（朝ゲー）に駆け込むのが吉。でも朝ゲーは学生にはちとつらいかも。

そんな時、人はGMサウンドトラックの購入に望みを託すのだが、必ずしも望みのタイトルがサントラ化されるとは限らないんだ、これが（特にマイナー作品）。

幸い近ごろは、GMを扱うレコード会社も増えたので、多くのアーケードゲームをサントラ化してほしいね。新声社レーベルもストライカーズに続く極秘プロジェクトを控えているらしいので期待してほしい。



⬆（広島県　タカアシ君①）
☆臣下の範馬になつき、危険な旅路に勝手についてきた幼き姫君。愛くるしいその名は…名無し姫（仮称）。なんと現時点では名前はおろかグラフィックもない、ガクー。侍魂ラジオドラマでうまく絡んでくれるといいのだが～。

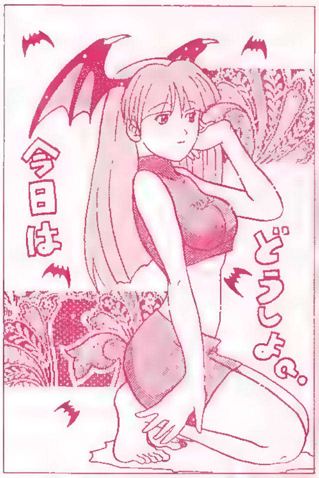
議論の夕べ

Ⓜまず、No.215の秋田県のサイキッカー地方支部さんの「ゲーセンは乱入台ばかりで初心者は練習できない上、ゲームのうまい人は初心者を笑う。ゲームの腕で安易に人間的立場まで決めないで」という意見についてのお便りから。

☆私はMioさんと同意見です。うまい人は努力に努力を重ねて強くなったのだから、それをとやかく言うのは間違っていると思います。バカにされたくなかったら、うまくなるしかないと思う。そしてうまくなるには、人の少ない時を見つけて練習するしかない。うまい人の誰もが一度は体験したことだと思います。
（東京都　一撃必殺君㋑）

☆ゲームにしろスポーツにしろ「本当にうまい人」というのは、自然と人間もできている人が多いと思われます。
少し前「月華の剣士」でかなりイケてる雪使いがいたのですが、彼は必ず1コインで席を空けてくれました（私を意識してくれたかどうかはわからないけど）。その「月華の剣士」は、入荷時から対戦台だったのですが、その時彼は私をまだ初心者と知ってか、乱入しようとはしませんでした。でも私は嬉しさの半面、つまりは私は彼に「とるに足らない相手」とみなされたようにも感じ、くやしい気持ちにもなりました。そして次に会った時、彼がどうしても自分から乱入したくなるくらい強くなってやるんだ！と心に誓ったのでした。ある程度ゲームに慣れた今は、その時間をくれた名も知らぬ雪使いさんに感謝しています。
（長野県　Kさん㋒）

Ⓜ朝、開店直後は人が少なくて狙い目だけど、平日は当然行けない人がほとんど。でも朝でなくても人が少なめのゲーセンをあきらめずに探してみるのだ。そこでヒソカに特訓を積むというのもいい。
うまい人みんながイヤなヤツだってわけじゃない。Kさんのお便りのように、そんな君の姿を温かく見守っている人もいるかもしれない。だからこわがらずにがんばってみようよ。



⬆（千葉県　N'君③）
Ⓜ最近モリ子さん大胆だからなあ。アノ勝ちポーズはびっくりしちったよ。

☆最近の連続技ブームに疑問を感じ、一石投じます。
対戦ゲームというのは、相手と戦術の妙を競うところに面白さがあると思うのに、連続技においては最初の一発を除けばあとは駆け引きの入る余地なき作業プレイ。その最初の一発も大概リスクの小さい技ときている。リスクを背負ってこそのメリット、技が入った時の感動ではあるまいか？最初から入るとわかっている技のヒットに誰が感動を覚えよう？
連続技が入れられなくてこんなことを書くわけではないことを最後に断っておきます。
（千葉県　MIK君㋓）

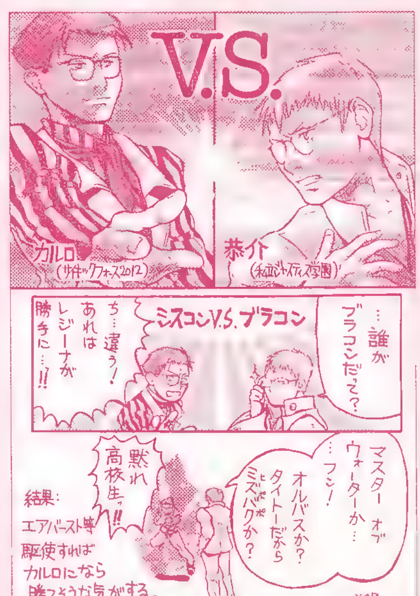
Ⓜ連続技とは決まると爽快なものだが、ゲームによってはそれを求めるあまり簡単に連続技が決まってしまうものもあるだろう。
連続技がなかなか決まらないゲームで、さまざまな駆け引きの末それを成功させることが醍醐味という人もいれば、作業でもいい、簡単に連続技が入るゲームでどれだけたくさん、ミスらずに決められるかが面白いという人もいる。みんなの間では今、連続技はどうとらえられているのか？ご意見お待ちしてます。

ザ・ドリームマッチ
THE DREAM MATCH

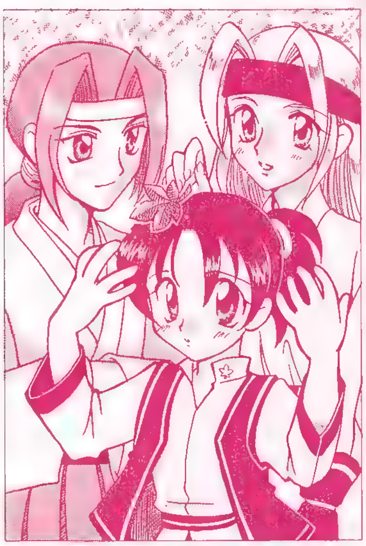
前々回対戦への物言い

☆No.215のクレリック（「D&D®」）の、vsゾンビ軍団（「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」）の、勝者がクレリックという判定に異議あり！
「ザ・ハウス-」のゾンビは、Dr.キュリアンが科学でつくったものだから、クレリックのターニングアンデッドは無効ではありますまいか？「き、効かぬ！…そんなばかなあああ！…」とかいって逆に全滅。
（東京都　狸幻堂本舗君㋔）

Ⓜむう。それでは福田副審判に再判定をお願いします。
㊕「死体を扱ってるのには変わりないんじゃないの～みたいな～1つーか成仏させりゃいいんでしょ。ま、クレリックの勝ちじゃん？」
Ⓜ…つーわけでやっぱワレニカゴーで以上。



⬆（青森県　黒川春姫さん②）
Ⓜ眼鏡ダンディーの対決は、ちっとも動じてない風紀委員の勝ち。ブラコンを認めてるのかと思わせるほどの堂々とした態度がスゴイ。


⬆（石川県　山本佳織さん④）
★過ぎ去りしおだやかで優しき日々。再び三人はそこに帰れるのか…。

ゲーセンマナーを考える

☆冬場に起こりがちなんですが、筐体にコイン投入する時パリッて静電気がくるんですよ。両替機も同じ。私はそれが痛くて怖くて大キライなんです。
この間、都内の某レゲー専門ゲーセンに行ったら、ほとんどの筐体のコイン投入口が金属版にダイレクトに長方形の穴があいているだけというものだったため、何のゲームもやらずに逃げ帰ってきました。友人にもこういう体質の人がいます。店員の方々には静電気防止剤などでコンパネを拭いていただけると非常にありがたいです。もうゴム手袋持参でゲーセンに行きたくないです（笑）。
（埼玉県　裕木康隆君㋕）

Ⓜこれは店員さんも困ってるんじゃないかな。バッジみたいに身につけて静電気を体から逃がすものもあるみたいだけど、何かいい方法知ってる方は教えてください。

☆示源の因果応報ってどっかで見たことがあると思ったら、ギュンターのハンマーブレイク→遠立ちCって感じじゃないですか？
（埼玉県　ケロパス君㋖）

「愛よ流れろVコンの中に」

…ジャスティスの魅力といえば、まずツープラトンであろう。ヴァリアブルコンビネーションとはまったく異なる連帯感の強い（非道なまでの）連続攻撃、「愛と友情」をここまで表現できるとは…。

恭介のツープラトンがオレ的には最高。特にひなたと組むと「愛と友情」が大爆発である（絵的に）。

しかし、雹兄さんのもナカナカのものである。アレが他のゲームだとどうだろうか。たとえば…。そう、バーチャロンの場合。

「…おっと、ここでバイパーⅡ、テムジンの後ろへ回った！ホールドー!ツープラトンだ！2機の残りエネルギーは30％対40％これで逆転か!?さあ、ブースターを響かせつつ突進してきたのは…なーんと、ライデンだー!!ライデン、ためらうことなく前ダッシュレーザー!!両肩のAlii02rが閃光を放つ!!ヒットォォォー!テムジンが爆炎につつまれ…ん？レーザーはテムジンのVコンバータを貫通している！バイパーも炎に包まれた！2機のゲージはみるみる減っていく。しかしライデンさらにダッシュ、ショルダーアタックだ!!テムジンとバイパーが宙を舞う！…DRAW」

そんなコトを考えつつ対戦台へむかう。先客は「ティファニー&雹」VS「夏&エッジ（珍妙な）」

残りゲージ2ドットのティファニー、ゲージ40％の夏に苦し紛れ(?)のツープラトン、もちろんティファ組玉砕。

夏のプレイヤー唖然。やはりコイツは「愛と友情」じゃない（涙）。

（福井県　Atallaさん㋗）

㊗敵を斬り捨て友（フリーセレクトにより弟や叔父、教員）も断つ。友愛精神から100マイルの彼方に位置する流血と生贄山羊のツープラトンだ。



➡（東京都　守山いつかさん⑤）★小さな魔女たちのあこがれ。サバトinウィローレイン。

「アヤマチだらけのゲーセン過日」

☆某月某日、とあるゲーセンの前で自分は立ちつくしていた。目の前にあるのは『キーチェーン落とし（正式名称は忘れた）』。

内容を簡単に説明すると、UFOキャッチャーの一種で支柱にぶら下がったヌイグルミを、先端がV字型のマジックハンドで下に落とすというものだ。実は先日、同ゲームに挑戦した際「機動戦艦ナデシコ」のぬいぐるみを一揃えゲットしたのだが、あいにくルリルリ人形だけラインナップから欠けていた。それで「今日はあるかな？」と思い立ち寄ったのだが…。

あった！しかも、横一列ルリルリ人形だけの支柱がある!!しかし!!!

なんと支柱と人形がピッタリとくっついているではないか!?他のヌイグルミは支柱と人形の間にチェーンが露出していて、そこにマジックハンドを引っ掛けるようになっているのに。

つまりこれは「取れるものなら、取ってみろ」という、ゲーセン側からの挑発!?そう思った瞬間、自分の中でなにかがはじけた。どれほどの時間が過ぎたのだろう。気が付くと目の前の支柱にルリルリ人形はひとつも無く、財布も異様に軽くなっていた。そう！ルリルリ人形を全部落としてしまったのだ。

そしてある事実に思い当たる。

「一個取れば十分だったんだよ」

教訓、ゲーセンで挑発に我を忘れるのは大損である（笑）。

（茨城県　妖怪出魂君㋘）

☆おっ、300円でプライズCDゲット確率100％マシーンか！やり、お得ゥ！数分後…えみる×3、その他一人ずつ×4が。前しか見えない馬鹿であれ…。

☆マジで駄目ッス自分。「バトライダー」のゴールデン、GLAYのJIROかと思ったよ。「ファイティング武術」の刹那はふかわりょう。

（北海道　広石厚也さん㋥）

㊗某歌謡番組でダウンタウンから「エスパー系のキャラ」といわれてたなあ。

☆バイトの知り合いの中国人の方に聞いてみました。

「あのーアイヤーってどーいう意味なんですか？」

「あらまあ、という意味です」

「じゃあ拳法とかで気合を入れる時、叫んだりしたら格好悪いんだ!?」

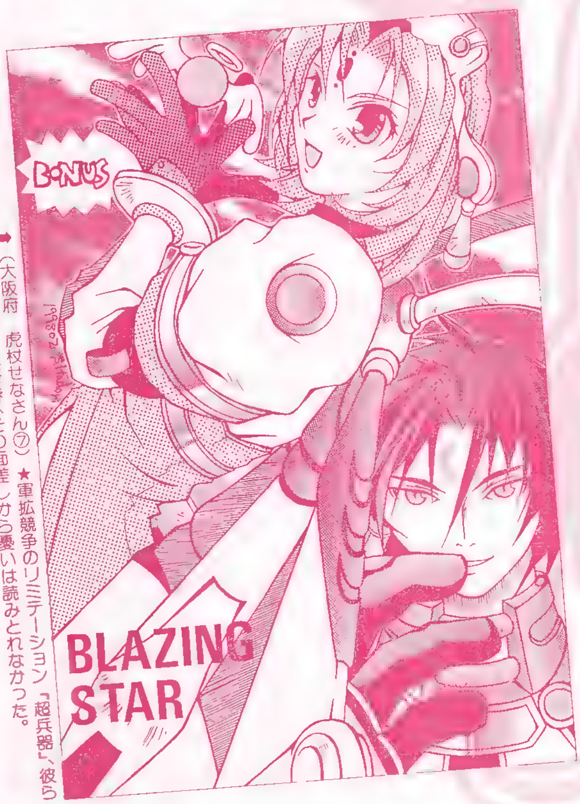
…つまりレイレイさんやユン君は中国人でありながら中国語をまちがっているという…。ユンの「サイツェン」が「ツォイギン」になったのはよかったけど。

（愛知県　くもがくれひげまるさん㋚）

☆「アイヤー」、それ一発で作品全体に強烈なスーパーチャイニーズ臭漂う魔法の言霊。

「長崎ではアイヤーが日常で使われてるよ、しまった！とかヤベエ時は即アイヤーよん（エカチェリーナMio談）」

本当！また二つおりこうになってしまった。



➡（大阪府　虎杖せなさん⑦）★軍拡競争のリミテーション「超兵器」、彼らの罪業は主の消去。だが、その面差しから憂いは読みとれなかった。



➡（埼玉県　裕木康隆くん⑥）㊗キスより強烈に想い伝える言の葉！それが「おまえにいいP－iPonチョオオオオー」愛バニー全開のクイズ物だ。

のんきな日常

☆「電車でGO!」フリークの友人が最近バイトを始めた。そのバイトとはっ!ホームの駅員だとか。うーん…そこまで電車好きなのか…。
（神奈川県　桜庭蜂雄さん㋹）
Ⓜ電GOにハマってから電車好きになったのか、もともと電車好きで電GOにハマったのか?どちらにしろ自分が好きなものにかかわって働けるのは幸せだよね。がんばれとお伝えください。

☆自分は麻雀できないので、友達にムリヤリ「ホットギミック」をやらせた。おしおきの時ツメでボタンをこすったため、友達のツメが割れてしまった。ムリヤリやらされたにもかかわらず、命を賭けて戦った彼は男ですか?
（大阪府　ウドッチ君㋜）
Ⓜ「漢」ってヤツですか。でもそんなにがんばってくれたってことは、彼もこのゲーム気に入ってくれたんじゃないの?ウドッチ君も麻雀覚えて対戦するしか。

☆図書館で「傭兵になったピエール」という本を見つけた。想像したらかなりイヤだった。
（千葉県　アキラ君㋝）
Ⓜついに自ら闘うことで生きていくことを選んだか…身も心も雇われて主人のためにすべてを捧げ…かなりイヤ。

☆ゲーム・ゲーマー・ゲームスト、自分からゲームをとったら何が残るの…?ってな人は僕以外にもいるんですかねえ。情けない。
（茨城県　むお君㋞）
Ⓜ好きなものがあると何かしらそこから別のことを学んでいることだってある。例えば忍者キャラが好きで、忍者について調べていたらそれに詳しくなったとかいう知識面はもちろん、対戦を続けて精神的に成長したとか、ゲームを通じていい友達ができたとか。きっと何も残らないことはないと思うよ。"ゲームがなかったら今の自分はない」と思えばいいのサ。

☆バイパーズ2が楽しみで楽しみでしかたない!とか言ってたら、友人に「んなこと言ってんの君だけだよ」とか言われてややブルー。でもいいよ。それにしても、ピッキーが17歳になってるってことは、3年後!?番長…20歳!?20で…番長か…。とにかく楽しみですわ♥
（東京都　E・あかりさん㋟）
Ⓜバイパーズ2を待ちかねてる人はいっぱいいるから心配無用だ!つーか番長って単語はかなりレトロなニオイがするんだけど。フゴフゴ。

☆今年のセンター試験、数IAの「鈍角」を見た時、まず思いついたのが「怒首領角」というくだらないシャレだった私。
（新潟県　芹沢瑛次君㋠）
Ⓜおお、余裕じゃん。結果どうだったのかね。火蜂倒すのと合格すんのどっちが大変?

☆「追突注意」を「追い突き注意」と読んでしまった自分が悲しいです。
（福島県　森田真琴さん㋡）
Ⓜ「追」という字に反応しているとは!何たるヒット確認の速さ。さすがゲーマー!



➡（東京都　M・I・NOYA君⑧）
M民族衣装のこの描き込みはすごい!きれいに印刷に出てくれるかな?頭の触角みたいなの(?)が好き♥

はじめてのイラスト投稿♥

基本的にきまりはありませんが、注意点はコレ。
サイズ…基本は官製ハガキサイズ。大きいものはB4サイズくらいまで。比率はハガキと同じにね。
使用紙と着色に使う画材…モノクロ（一色）は黒一色で、鉛筆はダメ。カラーは蛍光色を使わないでください。
薄っぺらい紙は折れたりしてしまうので、厚紙に貼って送ろう。乾きにくい画材は完全に乾いてから封筒へ入れてください。
こんな感じです。がんばっていいイラストを描いてね。

つっこみ三昧

皆様のつっこみ ますます厳しく…

☞某雑誌風なら「諸君」じゃなくて「貴様ら」です。
（三重県　TAI君㋢）
ⓂNo.215のつっこみ三昧の一発目のネタに対する私のコメントか。そうだよね〜。でもさーホラ、あんまりそっくりにしちゃうと残響音とかで攻撃されちゃうし。アニキ使用済み靴下10万足とか送られても困るし、ね。

☞ケンの「疾風迅雷キャク〜」以外に、ヒューゴーでハンマーマウンテンの時に「ト・ン・カ・チ・山っ!」と叫ぶのはどうでしょう?
（神奈川県　ゆーすK君㋣）
Ⓜ「疾風迅雷キャク〜」は、No.215ストIII 2ndのP・鈴木の記事にあったやつね。小Pがヒットしたら気合一発!叫べ!「ト・ン・カ・チ・ヤマ!」恥ずかしがっちゃダメだ。

☞今気づいたんスけど、アイランドのGダラネタの作品番号が「G」なのは神の采配によるところなんスか?
（東京都　イケテル君㋤）
ⓂNo.215のGダラネタか。㊍に尋問したところ「原稿あげた時点で『うわぁGになってはる!』と腰を抜かしましたとさ」だと。神の手によるものらしい。

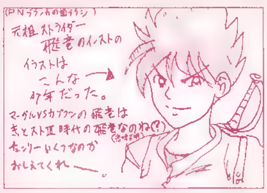
☞神保町一丁目劇場終わらないでください!!
（広島県　凡人君㋥）
Ⓜけっこう来てますよーこの意見。ボボさんどうスか。…つっても載せられるスペースどこかあるのかな。

☞ゲームイベント優先券は何に使うんですか。
（静岡県　横山進君㋦）
Ⓜじゃ、㋘屋瓦版事情通でもある㊍に再び尋問。
Ⓜ「アレってG-Modelのゲーム大会には使えないらしいじゃん。だったら何に使うのサ?」
㊍「アレはホラ、縁起物というか、切り取って糸ようじ代わりに使うとか…。あっ!サイン会には…使えないんだっけ??店員さんに聞いてみよっと」
Ⓜ「…事情通なのにいいかげんだなあ…」
てなわけで、㋘屋のサイン会以外のイベントで使えるということです。
G-Modelでは使えません。

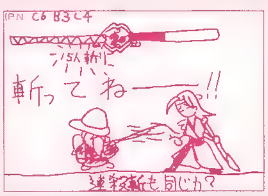
Ⓜ※業務連絡。マウント二田さん、「拳児」のコミックスほとんどくださってありがとうございました。これで虎撲子のことを勉強できます。No.215出てから読者の方々にエライつっこまれて困ってたんです。これで安心です。ふう。



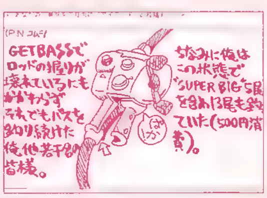
⬆なんかコレ、ラインぎりぎりな気が…。⑨



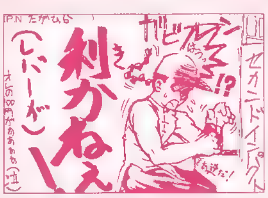
⬆大人の渋みがまたカッコよくて良い。⑩



⬆槍の人だって斬ってないんだよね。⑪



⬆つーか壊したヤツ申し出ろよな…。⑫



⬆前にやってた人は気づかなかったのか?⑬

暴満館
~The House of Full Violence~



マッドダンシング

電波系プレイステーション 野望の誓いMK

☆私の野望とは「1999年7の月」までにモータルな戦士たちを育てあげることである。モータルな戦士、つまり、あの残酷で外国では18禁にまでなってしまい有名になった「モータルコンバット」に出てくるような戦士のこと。

なぜ、そのような戦士が必要かというと来たるべきノストラダムスの予言に出てくる「恐怖の大魔王」に立ち向かうためである。(福怖い)

そのため、まず世界中から、数百名の赤子をさらってくる。そしてその赤子の中から強そうなのを50人選出し、英才教育を受けさせる。ここからが本題。

50人の子供の遺伝子を操作し、手からビームが撃てる、手から水が出せる、はたまた下半身が馬や、手が6本ある半獣人、半竜人並みの人物にする。

そして、マーシー、フェイタリティー、アニマリティー、ベイビリティーなどのモータル的な技プラス、フルーティー、プリティー、ハーブティー、ホワイティーなどの独自の技も遺伝子操作で造り上げる。

こうしてできたモータルなコンバットどもの、中でも人間的な姿形をした人物を各界に送りだす。ある人物は、帽子でなんでも切断できるため紀伊山地で林業を営み、覆面を取るとトカゲになってしまう人物は動物園に潜む。しかし、これは我が野望の第一段階にすぎない。



⬆(京都府　ケイタケイさん⑭)
★二人は切り取った映画の1コマのように。今日も明日もそのまた明日も。

我が野望の第2段階とは、「日本国民全員モータルな戦士にしよう。ちなみにモタローはあのカッコでも十分アニマリティーだよ!!」である。

さりげなく生活していたモータルなコンバットどもは、実はすべての日本国民をコンバットにするために各界に進出していたのだ。

UFOキャッチャーを作っているメーカーに勤めている者は「モータル・キャッチャー」なるものを他のUFOキャッチャーとすり替えさせ、全国のゲームセンターに置かせる。

この「モータル・キャッチャー」は、もし人形を取ることができなかったら、取り出し口から硫酸が飛び散りプレイヤーを溶かしてしまうという使用者の俊敏力を高め、なおかつ回避率を向上させるというすばらしい機械だ。

そして、最終段階はこのようなものを全国に広め、そんな混乱の時代を生きぬいた猛者どもをかき集めて日本を「モータルパラダイス」にすることである。えっ?「恐怖の大魔王」はどうしたって?そんなもの知らん。

ゆくゆくは、モータルなコンバットどもを使って世界征服を、クックックッ…はっ!いかん!つい本音が!いまのは聞かんかったことに…。

というワケで私は「恐怖の大魔王」を討つための同志を求めているので、ちょっと気になった方、これいいなって思ったあなたは、とりあえずWハガキで下記の住所へ…ってここはご商談の場じゃないっつの。では、失礼。

(愛知県　エル・アイ・エル君ね)

☆みゆき族、アイビー族に続く第3勢力モータル族の台頭なるか?破滅の大エルニーニョを凍気で鎮め、マルスの支配に対抗せよ。恐怖の大魔王ってモータルなコンバット自身なのかもしれない。

そんな予言はさておき、全米4週連続虐殺成績一位の格闘ゲームモータルコンバット4の国内発売が決定しました。偉大なる輸入販売元はパチンコセクシーリアクションで大賑わいのSAMMY様である。

☆ジャスティス学園…入荷された頃は誰もプレイしていなくて、私も気にはなりつつ眺めてるばっかりでした…。やられたよ、カプコン(遠い目)。

がーっと盛り上がるのではなく、なんかじわじわキましたね。

1回目見てるだけ→2回目なんとなくさわってみる→3回目またやってみる→4回目やってみる→5回目一日中やってる(本人ハマっているコトに気付いていない)・6回目友達と来てまたED見る→7回目対戦台に入る→8回目半日OPデモを見る→シークレットファイル探しに街中走る(しかし入手できず)。

ハマっていることによーやく気付く。しかも末期。

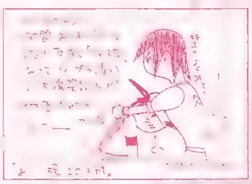
(広島県　そらに真有さんの)

福俺は地球最後の人間なんじゃあねえか——と涙落とすほどに対戦が潤わない時間帯はあるもの。対戦目当ての人はコンピューターにも勝ち抜けるように勉強しとくのがよいね。たとえば…ゲーメスト読むとかね!



⬆(埼玉県　ダイダラポポっち君⑮)
★ノットラブリンハンター。

肉体の賛歌ボコ エロス村

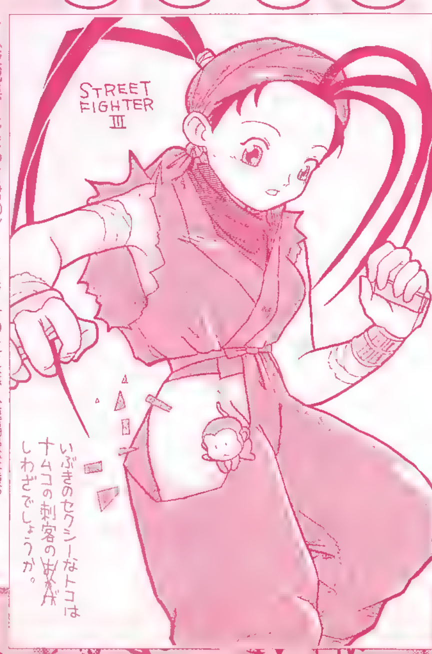


⬆ガッチョロマンな青春時代だねー。⑯

☆俺がナコルル(修羅)で対戦相手の小学生は色(羅刹)。執拗に「無明(キス)」や「波羅夷(押し倒し)」、秘奥義を連発する彼に現代の小学生の姿を見たような気がした。

(長崎県　イチキンズNo.三君は)

福ギャルパニ4の無料胸部振動デモでキバってた色キチ小学生なら見たことあるぞ。



➡(茨城県　じまっく君⑰)　★くノ一の上に無人遠隔操縦猿。今だ!カッタアウト!どんちゃんに追いかけられそう。

☆プチカラのペリードート。巨乳、ケモノ、首輪…。むっちゃツボっっ!いやーいいねえ。

(大阪府　かざみどり君ひ)

☆エアガイツの狼少女なんかどう?ツボる?ツボっとくん?

出られないことも ボツになるのも 次のパワーに!

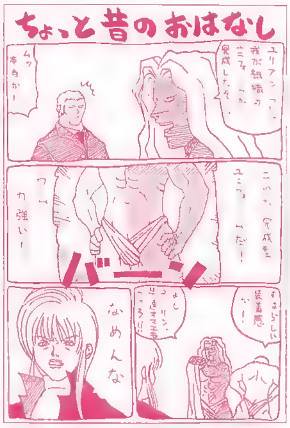
超芸魂



➡(大阪府 中川こいちろ君⑱)

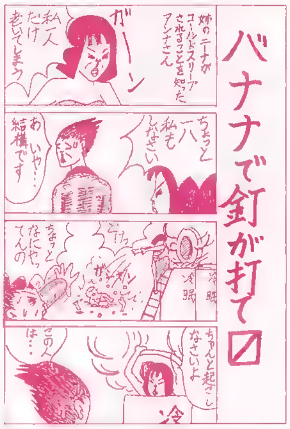
∵私立ジャスティス学園の英雄、ウチの親父と同じ名前で同じ漢字、しかも顔まで似てる。もしかしてモデルはウチの親父か?カプコンおそるべし!
(福岡県 ジャギ君㊇)

Ⓜ英雄のそっくりさんは多いようだけど、名前まで同じとは!そっくりさんと言えば、以前予告した「英雄そっくりさん先生コンテスト」、いよいよ次号で開催です!どんな先生が登場するのか!?お楽しみに〜!!



➡(東京都 混血BEM君⑳)

Ⓜで、女性用のスゴいユニフォームってもんがほかにできたわけだ、って夢見すぎ?



➡(滋賀県 江ノ浦GAY君㉑)

Ⓜ起こしなさいよって…アンタのことなんか誰も起こさないと思うよ…。



➡(愛知県 雲隠日影丸さん㉔)

Ⓜセガのスケボー少年はどいつもイカスからのう。挑みたくなる気持ちわからんでもない。



➡(東京都 しろくろさん㉓)

Ⓜ左でボタンはムズいよー、とビートマニアやる時このよーにかまえた私もわかってない。

ナイス深読み賞



➡(香川県 佐伯弥四郎さん⑲)

Ⓜいや…別にビール腹だから教育加えられてるわけじゃない…と思いたい。

ナイス天然ボケ賞



⬆(福岡県 ハイパ T君㉒)

Ⓜ恭介にこれは…天然でしょ…。わざとだとしてもいい度胸、別の意味で本物。

みんなのかえ歌

「ああエキセントリックメカザンギ」
(「ああエキセントリック少年」の節で)

最近だんだんわかってきた
僕が消えても誰も気づかない
いろんな技も消えてきた
使いやすいものばかりだけど
ウルヴァリンはすぐ小技で
エリアルするのさ
ブラックハートは「ガードができぬ」と
多少強引についてくるノ\
スパイダーマンはあみだらけ
体にどうしてあみがある
ああシュマゴラスの兄貴
またゲージ借りに来た
でも貸せない シュマゴラスに貸せやしない
ムダになるだけだから
(兵庫県 下村謙夫君㉟)

Ⓜメカザンギとシュマと言えば、攻略担当はRED。どうスかこの歌。
「シュールだねえ。ま、メカザンギ消えたわけじゃないし。何でシュマゴラス消えちゃったんだろ。大好きだったのにあいつ…もう生きていけない。でもやっぱガンビッ(略)」
はいどうもありがとうございましたっ。

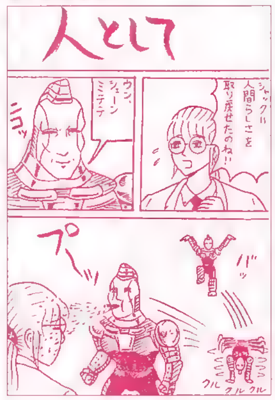


⬅（東京都　E・あかりさん㉘）
編いまどき無添加な御坊は解放され……一体どこへゆくのか。



⬆（埼玉県　ダンドートシン君㉗）
編鱗粉で伝わるロイヤリティー。あ、届いてない？

⬇（大阪府　AAA君㉖）
編大・成・功ー。





⬆（神奈川県　デス様ばんざい君㉕）
★救われた硬派プレイヤーは全世界で5人以上いると思う。

「新奇種発見スペース」

★ウチの近所には「先生」と呼ばれている不思議なゲーマーがいます。彼はいつもパズルゲームを主としたゲームをやっているのですが、不思議というのは彼は敵に一戦勝つごとに「やったー」と「叫ぶ」のです。さらに敵に負けると、「くっそー」と本当にくやしそうに「大声で」口走るのです。

もちろん周囲の人からはヤバイんじゃないの」とか「キチ　イじゃねーの」などと言っていますが彼はまったく知らん顔で叫んでいます。

これまで何度か店員が注意したのですが、全然気にしていないようです。彼の凶行はこれだけにとどまりませんでした。

ある日、僕と友人がいつものようにゲーセンへ行くと「よっしゃー」と叫ぶ声が……。

またいるのかと僕らは気にせず月華の剣士の台へ行き数分後クリア。エンディングが流れている時、向こうのほうでぶつぶつ声が聞こえるじゃないですか。なんと「先生」がいつの間にかいて、エンディングを『読んで』いらっしゃいました（しかも嘉神のマネをしながら）。僕らはマジでビビりました。

その日はそれですみましたが、他日に僕の友人がゲーセンへ行った時、「先生」はKOF97をやっていて、しかも京のマネをしながら「くらえー」と叫びながらやっていたそうです。

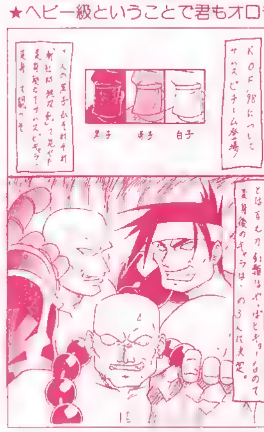
（北海道　パンシャプ?君⑬）

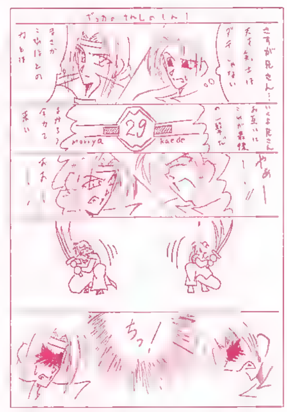
☆そういったゲーム世界と口述で交信中のデジタルシャーマン君たちは、とりあえず無視することが最上の策といえそうです。



⬆（千葉県　S.N.O君㉛）
編第8話／終わり
次回ボーマンの過去が明らかになる…？

⬇（岩手県　三久多幾人君㉚）
★ヘビー級ということで君もオロチ。

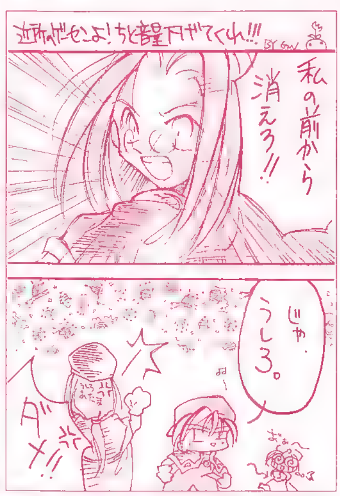




⬆（三重県　JUNちゃん㉙）
★ここ一発に賭けられなかったよ。



⬆（京都府　佐々岡ゆりのさん㉞）
★両親との死別や一家離散。全キャラまんべんなくヘヴィーSOヘヴィーな過去がまぶされているプチカラットだが、ゲーム中はそんなことカケラも感じさせない明るさがいい。



⬆（鹿児島県　宣教師ゴンドルフさん㉝）
★後ろ向き萌え。

シーモンド日記 壱殺 Death

編隠れキャラパトラ子の出し方も公開され、なにかと噂のプチカラット。ゲーム内容もさることながら、登場全キャラの個性が立っているゲームって珍しいのでは。



⬆アンケートハガキにはなぜかシーモンドが多い。やっぱり小さいから書きや、ギャス！㉜

数字は嘘つかん データデコ

★埼玉県えっと…さんより。「1/30・2/15号付録のカレンダーを説明通りに組み立てたつもりですが完成しません」うーんそれは困ったねえ。と、いうわけで基板ガンプラ併せて256段の新声社ニューメディア付録開発部本部族長マウントにた達人に小ネタをいただいたぞ。達人お願いします。

「月華の剣士」に熱中している岐阜県のジークフリート君の話を

「行きつけの店は『月華』のすぐ隣に『ジャス学』があるのですが、対戦が多いのは『月華』で『ジャス学』は入荷直後から始めた数人のエキスパートがやっています」

どのゲームが盛り上がっているかは全国各地各店で違いますから、より多くの「うちのゲーセンではこれが盛り上がっている」というデータを集めたいところ。報告よろしくー

〈達人マウントさんのインタラプト情報局〉

まあ、アレですね。こういうものは緻密さが命ですな。

実は私、昔ボーイスカウトに所属しておりまして、ライオン班の班長をつとめたほどの男なのです。手旗信号やロープ結びを覚えたり、そうそう、世田谷のボーイスカウトと熾烈な夜間戦闘を繰り広げたこともありました。自分の体の部位で測量をすることもバッチリマスターして、「マウント二田に物差しいらず」とまで言われたものです。

そんなオレから一言。メンゴ♡

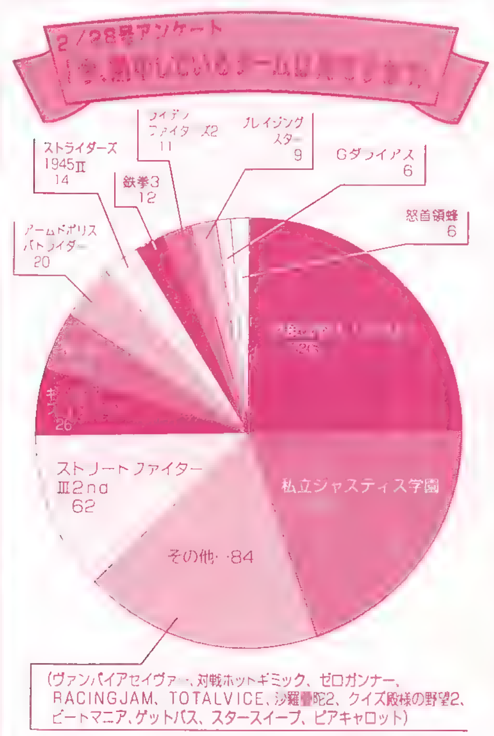
「コレが今すぐやりたいのね」

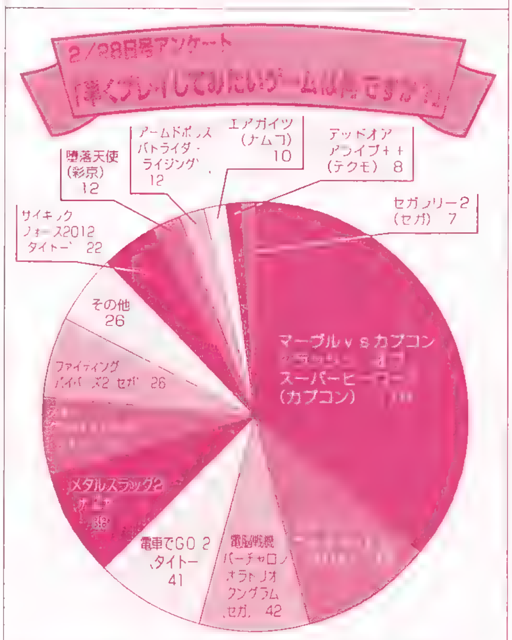
☆データによると現在の前人気は「続編物隆盛」であることがよくわかります。2月以降、かなりの『2』物タイトルが発表され一作目のファンの関心も集中しようというもの。

得票数が一番多かったオリジナル作品は彩京の堕落天使、『裏ニュートラル』なる堕落独自のゲーム用語がなんともフォールンでミステリアスなムードをかもしだしている模様。

アンケート葉書の記入項目は書き込めるスペースが狭いのですが、なぜはやくやりたいのか、なぜ熱中しているのか、その理由も書いてくれると嬉しいです。

アンケートハガキからランダムで500枚を選出した全データ！





「それはプロパガンダ（広告に対する意見ど～ぞ）」

P1～2／タイトー（電車でGO！2）…「派手だから（20歳男性）」「企業戦士がゲーセンへ走りそう（16歳男性）」
P48／アリカ（マンガ）…「マンガなので詳しくわかる（17歳男性）」
☆P68／セルピュータ…「迫力があるから（23歳男性）」
☆P108／アイレム（R-TYPE）…「一目でよくわかる15歳男性）」
☆P157／虎の穴…「レイアウトが見やすい（18歳男性）」
☆P200／ずっといっしょ…「ずっといっしょだから（19歳男性）」
☆P201／新声社（速攻生徒会）…「速攻が好きやから（26歳男性）」
☆P212／（ゲームヴォイス2）…「ミヤムー（㊟宮村優子）がかわいい（25歳男性）」
☆P214／エス・エヌ・ケイ（侍魂）…「色いーねー（24歳男性）」「色っぽいキャラクターがいるから（20歳男性）」
☆P216・217／カプコン…「中央のセリフがいい（24歳男性）」「インパクトがある（16歳男性）」

※新広告「アリカのマンガ」には「オレが副社長ならクビかも」という過激な意見がありつつも、反響の半数が「おもしろい」でした。人の記憶にしかと刻まれたってことだべ。

「アイランド大賞ノミネート作品発表」

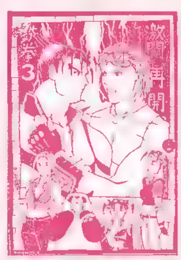
★ダンとバレッタと犬が表紙の2－12号分月間アイランド大賞、文章作品はQの「個人経営ゲーセンからの嘆願」の静岡県山中一麿君が選ばれた。基板は当たったのだろうか…。

イラスト作品は9番東京都の娑薫世界一さんの超切り絵技術による鉄拳3が選ばれました。原画はけっこーデカくA4大なのよ、スゴーイ。

続きまして、表紙がマーヴルVSカプコン（天井ー）の2－13号分大賞発表でございます。

文章作品はT、千葉県はオペラ座の鉄人君のかえ歌が受賞しました。この歌には真実がある。イラスト作品は9番こよみさんを描いてくれた千葉県笹峰ひでとし君に決定、「うおオー次回も乳描いてやるぁー乳ィィー乳ィィー（イラスト裏走り書きより）」

頼りになる男だぜー


1/30/2/15号イラスト作品優秀賞


2/28号イラスト作品エロチュード大賞

お便り募集

㊟AOUショー中、人間改造装置RXにかかりながらお祈りした。アイランドに新作ネタがたくさんきますように、と。

魚ポコイラストはどれだけあの不思議コリントゲーム感覚を伝えることができるか？といったところが不安。

そんなわけでゲーメストアイランドではあなたの魚ポコ体験等アーケードゲーム全般の投稿を一日千秋の思いでお待ちしております。あて先は。

101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ゲーメストアイランド各係



⬅（広島県　奈都おはこさん）
☆恭介やひなたの個人データを詳しくしりたい人はジャスティスムックを買うが吉。生年月日からスリーサイズ、得意科目まで網羅してあるケローン。

PlayStation

TOSHIBA EMI

With Me Everytime... ずっといっしょ

恋愛シミュレーション

あなたとずっといっしょ....
ゲーム関連商品、続々と発売！

CD



■OPENING/ENDING (Single)
「REMEMBER ME/BYE BYE MY HANDY LOVE」
Performed By Matilda
［好評発売中！
TYDY-2093 ¥1,020（税込）
発売元：東芝EMI（株）］

■ORIGINAL SOUND TRACK(Album)



［好評発売中！
TYCY-5595 ¥2,039（税込）
発売元：東芝EMI（株）］

グッズ

■フィギュア
小野寺桜子/並木智香/石塚美樹
［'98年3月発売予定 発売元：（株）新声社］



■デスクカレンダー/ファイルetc....
［'98年2月発売予定 発売元：（株）新声社］

小説

■Zノベルズ「ずっといっしょ」
新書判本体 ¥900（予価/税別）発売元：（株）ゼスト



CD-ROM

■キャラクターデスクトップユーティリティ
［'98年5月発売予定（Win95専用）
発売元：東芝EMI］

攻略本

■ゲーメストムック/EXシリーズ「ずっといっしょ」
［'98年3月発売予定 発売元：（株）新声社］



ここでもいっしょ、メディアミックス展開。

ラジオ

■文化放送「鈴木真仁のプリンセス倶楽部」
（毎週土曜26:30〜27:00）にて「ずっといっしょ」コーナー好評展開中！

ひみつの、関係。

●「ずっといっしょ」とは？

「えっ、いきなり女の子と同居！？」
両親の都合で一人暮らしをすることになった主人公（プレイヤー）がひょんなことから女の子と同居するはめに......学校のみんなに知られたら即退学！この同居の事実を隠しつつ意中の女の子のハートを射止めるのが最終目的の学園純愛コメディー



※画面は開発中のものです。

好評発売中！
価格¥5,800（税別）

出展決定！



東芝EMI株式会社エンタテイメントソフト事業本部 〒107-8510 東京都港区赤坂2-2-17 ユーザーサポートTel:03-5512-8660 ※東芝EMIの最新情報はインターネット「To Make It!」でもご覧いただけます。 http://www.toshiba-emi.co.jp/hiscore/

from "FFVII"（ファイナル ファンタジー セブン）

あのクラウドが使える!

GOD BLESS THE RING

EHRGEIZ エアガイツ

只今絶賛稼働中の『EHRGEIZ（エアガイツ）』。従来の対戦格闘ゲームとは違い、多戦略な闘いが繰り広げられるこのゲームだが、その分とまどいも多いはず。今回も、そんなキミたちのための企画記事をたくさん用意してみたぞ!

特報! 9人目のプレイヤーキャラとして、遂に登場!

きたきたきた〜!!

最近の対戦格闘ゲームによく見られるタイムリリースキャラ。この『EHRGEIZ』にも、なんとものすごい大物キャラが隠されていることが判明した。そのキャラとは…。**FFVIIの主人公・クラウド**である。このクラウドが、ついに格闘ゲームになぐり込みをかけてきたのだ。

技表を見てもらえばわかると思うが、ソルジャー、神羅式、そして、リミット技である凶斬りや超究武神覇斬と、FFファン泣かせの技が盛りだくさん!

ちなみにこのクラウド、ゲーム稼働開始から約1カ月経過した段階ぐらいで登場するとのことなので、早いお店では、この号が発売されたあたりから、徐々にお目見えするんじゃないかな? 遅くても4月中旬ぐらいまでには登場すると思われるぞ!

剣はすべてガード不能!

クラウドの必殺技は、ボタンを押しただけで剣を構えるだけで何も起こらない。剣を抜いたあと、攻撃ボタンを押すことによって初めて攻撃することが可能となる。

最初のうちは、**ハードブレイカー（下、下、下）**と**ルーンブレイドチェーン（上+下、下、下、下）**を狙っていくといいだろう。慣れてきたら、ジャストフレームのある凶斬り**（上+下、上、上、J上）**にチャレンジしてみるといい。

上+下、上、上までは素早く入力し、最後のJ上は、2発

クラウド技表一覧

■連携技

上	ソルジャージャブ
上、下	ソルジャーハイロ
上、上、下	ソルジャーチェーン
上、下、下、上	神羅式チェーン・K×K
上、上、上、上	神羅式チェーン・デストラップ
上+下	ソルジャー[illegible]
上+下+必	ソルジャーエルボー
上+下+必、上	デストラップショット
上+必	ソルジャーフック
上+必、上、上	神羅式チェーン・ウィル
上+必、上、下	神羅式チェーン・ジェネシス
下	ソルジャー[illegible]キック
下、下、上	ソルジャーオリジナル
下+[illegible]	[illegible]ドル[illegible]
G+上	ソルジャーハイキック
レバーを90度回転入れ　上	ソルジャーフェイント・ライト
レバーを90度回転入れ　上	ソルジャーフェイント・レフト
敵よりも高い位置に入る時　上+下	ケイオスアタック
しゃがみ　下orG+下	ロースピンキック
ステップ　下、上	魔晄パンチ
立ち上がり　上	クールキック
走り　G、上	バックターンキック
走り　上	エアバスター
走り　下	スライドバスター
走り　上+下	ソルジャータックル

■投げ技

正面投げ	フロントスープレックス
正面投げ後上or下押しっぱなし	ホールドスラッシュ
左方向からの投げ	サイトメル
右方向からの投げ	フォールネック
背面投げ	破晄投げ
レバー1回転投げ	超究武神覇斬

■必殺技

必	[illegible]
必押しっぱなし	メテオレイン

■剣を抜いた後に

上	神羅[illegible]の太刀
上、上、上	バスターソードチェーン
下	神羅　二の太刀
下、下、下	ハードブレイカー
上+下、上、上、上	セフィロスコンボ（インコンプリート）
上+下、下、下、下	ルーンブレイドチェーン
上+下、G+上	ブレイバー
上+下、上、上、J上	凶斬り
G+上、上、上	バタフライエッジ
移動中にG+上	クライムスラッシュ
移動中にG+上、上	クライムハザード
移動中にG+上中、下	クライムミラージュ
必殺技ゲージがなくなった後　必	剣[illegible]斬り

■ジャストフレーム技

上、下、J上	フルチェーン
上、上、下、J上、上	ザックスチェーン
下、J上	クールショート
上+必、上、下、J上、上	神羅式チェーン・アルファ
G+上、上、J上	神羅式チェーン・ブラスティー
しゃがみ　下orG+下、J上、上	ザックスショート

技表の見方

●上＝上攻撃ボタン
●下＝下攻撃ボタン
●G＝ガード ボタン
●必＝必殺技ボタン

〈補足〉
●+＝同時押しを表す
●レバー入れ＝どの方向でも良いのでレバーを入れる

コマンド省略一覧

●しゃがみ＝G押したまま
●立ち上がり＝G押して放す
●歩き＝G押したままレバー入れ
●走り＝レバー入れ
●ステップ＝G押しながらレバーを2回入れ



『EHRGEIZ』の時限キャラとして、FFVIIの世界からやってきたスーパーヒーロー、クラウド！ソルジャーの剣技を見せてやれ！

担当：ワイルダーKEI

Guest Character CLOUD クラウド

目の剣が相手キャラに当たったと同時にボタンを押そう。
ちなみに、クラウドの剣は佐助と同様、相手に白刃取りを取られてしまう。剣を振る速度も速くはないので、剣攻撃もほどほどにね。



ズシャーズシャーここで上ボタンを押すのだ。



すると図の文字があああああああー

とりあえずこれを覚えておきましょう

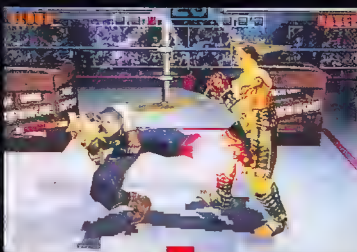
本来ならば技表に載っている技を全部覚えてもらいたいのだが、いきなり全部は無理なので、これだけ覚えておけば遊べるであろう技をピックアップしてみた。

●**神羅式チェーン・テストラップ（上、上、上、上）**
押すボタンはすべて上だが、3発目からはしゃがみガード不能の中段技へと変化する。初段が入れば4発目まで連続ヒットするので、とてもお手軽だ。

●**テストラップショート（上+下+必、上）**
わかりやすくいえば、神羅式チェーンデストラップの3発目と4発目で、上段攻撃2発を省いたもの。

●**神羅式チェーン・ウィル（上+必、上、上）**
拳のスピードは遅いが、すべて中段技。3発目が当たれば相手キャラを浮かすことができ、空中コンボを狙える。

●**神羅式チェーン・ジェネシス(上+必、上、下)&アルファ（上+必、上、下、」上、上）**
ウィルに対し、3発目が下段技に変化するのがこのジェネシスだ。さらに、ジャストフレームで上、上と入力することで、アルファとなる。下段攻撃が当たった瞬間に上ボタンを押そう。これができるようになったら、ザックスショートも覚えておくといい。



ここがジャストフレームタイミング。



飛んでけアッパー！

●**超究武神覇斬（レバー1回転投げ）**
クラウドを知っているのであれば、誰もが決めてみたい必殺技がある。それが、超究武神覇斬だ。
この技は、もしやジャストフレームでは…という執筆者の思惑ははずれ、その属性は投げ技であった。しかもレバー1回転なので初心者にはちょっと難しいが、Gボタンを押しながらレバー1回転上+下でも出せるので、技表をある程度覚え、このゲームのシステムに馴染んできたら挑戦してみよう。



ズシャードシャープシャーうおおーどりゃーうりゃーこりゃー！むーん…ズンーという表現が、やはり最適でしょうな。

新タイプのゲームだけにまずはここから覚えよう 「EHRGEIZ」の基本操作

基本操作について

まずはこの基本操作からすべてが始まります。基本操作をマスターしたら、次ページの「立ち回り講座」で、応用編の操作を身につけよう



ここで、もう一度『EHRGEIZ』の基本操作についておさらいしておきたい。

●**移動動作について**
レバーをおもむろに入力すれば、キャラクターは入力した方向に走る。
これに対し、Gボタンを押したままレバーを入力すると、キャラクターは相手に向き合ったまま歩く。この「歩く」という動作は、常に相手方向を向いたまま移動し、しかもその最中は常に上段ガードが効いているので、非常にメリットが大きい。大いに活用していこう。
また、G+必殺技ボタン同時押し（orレバーを素早く2回入力）で、ジャンプが可能。

●**攻撃動作について**
基本的には、下段攻撃、上段攻撃、必殺技ボタンのいずれかで、なんらかの攻撃動作が起こる。そして、これらのボタンを組み合わせることによって、多彩な技を繰り出すことが可能だ。
ポイントは、G+上+下の3ボタン同時入力で起こる「投げ」だ。この「投げ」という動作は、走り中に入力すると「タックル」に変化したり、フィールド上の木箱を動かしたりと、多岐にわたって応用が効いているぞ。

●**防御動作について**
上段ガードは、前述した通り「歩く」動作をするか、レバー&ボタンをニュートラル状態にすればOK。
下段ガードは、レバーをニュートラルの状態で、単にGボタンを押そう（しゃがんでいれば下段ガードとなる）。
基本的な動作を覚えたら、次ページの「立ち回り講座」で、もう少し突っ込んだ動きをマスターしていこう。

NEWS 3/20(金)〜22(日)、幕張メッセにて行われる東京ゲームショーにて『EHRGEIZ』世界大会の予選が行われます。腕に自信のある方も、そうでない方も、スクウエアブースへGO！

『EHRGEIZ』の世界を堪能するために

目指せ自然な立ち回り!

GOD BLESS THE RING EHRGEIZ

このコーナーで覚えられる行動
●スムーズな動き
（走る⇔歩く⇔止まる）
●スムーズな攻撃
●スムーズなガード

担当：借金

歩きから走り、走りから歩く。歩きからしゃがみガードして、再び歩いたり…。新しいゲームだけにこなれてくるには慣れが必要。でも一つの行動から別の行動へ移るコツさえつかんでしまえばすぐに応用が効くようになるはずだ。

ここでは、初心者が詰まりやすい些細な問題に目を向け、上達が早くなるようなコツを紹介していこうと思う。

まずは『EHRGEIZ』の世界を自由に動き回れることが最優先。ストレスを溜めずに歩き回るのはそう難しいことではない。そこで「歩く」という動きを中心にまずは考えてみよう。

歩く（Ⓖ+レバーを入れる）



自由に動き技の暴発もなし

歩き中は、常に相手の方向を向いて移動できる。このことを利用して、攻撃も歩き状態から技を出すようにしてみよう。これなら暴発を防ぐことができるので自然に技を出していけるぞ。

立ちガードしながら動けるのがポイント

Gボタンを押したままの移動手段。歩いている間は前面を立ちガードした状態で立ち回ることができる。相手の方向を向いて歩けるので、ガードできないストレスなんてものはない。歩きでとれるガードはあくまで上、中段技のみだが、ここがすべての基本になっている。



間合いを調節するときは歩きを使う。　攻撃されても、走りにはない安心感がある。

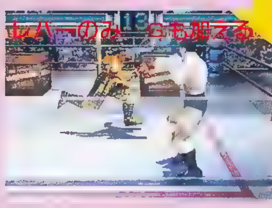
走るはレバーのみ、歩くはこれにⒼが加わるだけ。だから、歩くから走るにはⒼを離すだけ。逆に走るから歩くにはⒼを押すだけでスムーズに使い分けられる。

歩いている間に急に下段攻撃がきたら…、この場合はレバーを離すだけで下段ガードに早変わり。再度歩きたければレバーを加えるだけでOK。自然だね。

走る（レバーを入れる）

回避がメイン

走り中はガード不可能なので、相手の目の前で攻撃を回避するといった使い方はあまりお薦めできない。この場合、相手に背を向けて逃げる形になるため、間に合う攻撃はすべて確定。そのうえ後ろ向きでくらう場合は、普段つながらないような連携もくらうし、インタラプト（86ページ参照）もできない。「走る」はあくまで間合いの調整、または必殺技や木箱を避けるといった手段で用いよう。



Gボタンの押し離しだけで、歩くと走るは使い分けよう。



木箱に手をかけたのが見えた。　ホーミングしてくるから余分に走って、　オラァこれでもくらいな!!

止まる（レバーニュートラルorⒼ）

うまくガードをするのだ

止まる動作は防御に必要。基本は歩く→レバー離す（立ちガード→しゃがみガード）又はⒼ→レバー入力（しゃがみガード→立ちガード）でOKだが、ニュートラルでしかガードできない局面も…。今は頭の片隅に入れておこう。



レバーの有無だけで立ち・しゃがみガードができる。



走りから Gを押す



Gを押すか、Gとレバーでガードに移行する。

歩きから レバーを離す



歩きからならGを離すニュートラルガードも可能だ。

連携技を防ぐ

下段➡上段(中段)







下段後の上段（中段）をガードする方法は、Ⓖを押したままレバーを入れるか、Ⓖを離すかの2通りある。基本的にレバーを入れる方法がオススメだが、一部の下段攻撃をくらった後は、Ⓖを離す立ちガード（ニュートラルガード）でしかガードできない。両方使えるようになるのが理想だろう。

上段(中段)➡下段







右ページで紹介した通り、連携をガードする場合はレバーを入れるか離すかだけでよい。だから、立ちガードに成功した後に下段が見えた、あるいは下段と読んだなら、レバーを離す方法が最適だ。また、下段攻撃でインタラプトできない技というのはほとんどないので、これも狙っていくといい。

攻撃する

走りから攻撃するなら

『EHRGEIZ』の攻撃は、レバーやボタンの複合によって成立しており、出したい技を自由に出すのも慣れが必要だ。

例をあげていうなら、下、上や、Ⓖ+下、Ⓖ+上といったボタンだけで出すことのできる技があり、次に走り中にボタンを押す攻撃がある。つまり、レバーが入っているときと、そうでないときとで、すでに異なる技が存在するのだ。

覚えておくといいのが、走り中の下攻撃。下段判定で、スライディングをしながら攻撃するため、リーチが長いのが特徴。李書文、猪場には存在しない技だが、その他のキャラなら、走りで相手の横をうまく取った時などに狙ってみるといいだろう。同様に、走り中に上攻撃というものもある。まずは出してみて、戦略に組み込んでいこう。


いいポジション取りができたときには、


スライディングを見せて下段を警戒させる。

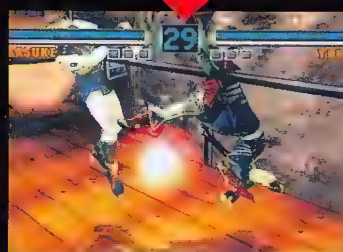
暴発に注意

うまくガードすることに成功した後は、基本的に有利である。攻めを開始するために覚えておくといいのが、相手の硬直時間。あまり隙のない技をガードした後は、ヘタにリーチの短い技を使ってしまうと後ろに下がられるだけでスカる危険がある。ここでは、リーチの長い技を使うか、発生の早い技で上下に揺さぶるのがいいだろう。逆に隙の大きい技をガードした後は確定技も増えるほか、投げも狙うことができる。

ここで注意といっては変だが、下段攻撃をガードした後に、出の早い攻撃を叩き込もうとしよう。ここで上や下から始まる連携技を使おうとすると、立ち上がり途中攻撃という技が出てしまう。これは、しゃがみガードした後ということで、しゃがみ状態から動けるようになるために起こる暴発である。下段攻撃をガードした後のみ損することにもなりかねないので覚えておこう。

狙った技を出せるようになるのが重要なので、暴発しないように状況に応じた技選びができるように慣らしていこう。


しゃがみガードから攻撃をするときは特に注意。


狙って技が出せるよう場数を踏むことが大事だ。

派生する行動(基礎編)

ジャンプ(Gを離した状態でレバー2回orG+必)

上れないなんて格好悪い

段差を上ったりするときに必要になるジャンプ。ボタンを押している時間（レバーでのジャンプならレバーを入れている時間）でジャンプの高さを変えられるのが特徴だ。移動中に、または攻撃をくらい下に落ちてしまったなんてときに必ず必要になる。まずは、歩き動作から自然にジャンプすることができる、Ⓖ+必のボタン押しジャンプを覚えよう。慣れれば手間取ることもなくなるはずだ。

ジャンプは、段差を上る移動手段だけでなく、攻撃や回避にも使うことができる。ジャンプ中に出せる攻撃があるので、キャラによってはジャンプ必殺技が十分戦力になることもある。また、必殺技を避けるのにも役立つぞ。





ステップ(しゃがみ状態でレバーを入れる)

しゃがみガードしてます

ステップというのは一定区間を移動する手段のこと。しゃがみ状態からならレバーを入れるだけでいいが、立ち状態からも出すことができる。それは、Ⓖを押した状態で、レバーを一瞬だけ入れる方法。歩き中なら1度レバーを離し、再び入れれば出すことができる。

ステップ中に専用の技が存在するので、攻撃方法の1つと考えるのもいい。しかも、ステップ中はしゃがみガードを兼ねているので、しゃがみガードしながら攻撃に移れる利点があるのだ。

相手の攻撃をしゃがみガードした後ならレバーを入れるだけでステップを使えるので、ステップ中に上or下で攻撃を振り分けるといった攻めも使うことができるぞ。





EHRGEIZ

強くなる秘訣はここにある!!

テクニカルディフェンス講座

エアガイツの上達のコツはディフェンスにある。基本操作に慣れたなら、ここで紹介するディフェンステクニックをマスターしよう！勝利は近い!!

担当：GYU

ディフェンステクニック 1 インタラプト

連続技であろうと問答無用で割り込めるディフェンステクニック、それがインタラプトだ!!

インタラプトって何？

「インタラプト」とは、直訳で〝妨げる、中断する〟を意味する言葉。そしてこのインタラプトこそが、エアガイツのゲーム性を象徴するシステムなのである。

感覚としてはいわゆる「当て身技」に近い、このインタラプト。相手の打撃技にタイミングを合わせて必殺技ボタンを入力すると、その打撃技を受け止めつつ反撃することができる。

しかし今までの当て身技とインタラプトの違うところは、「相手の打撃技に対して強制的に割り込める」といったところにある。このインタラプトは、「相手の地上連続技をくらっている最中でも割り込める」という特徴と利点を持っているのだ。

つまりインタラプトを使えば、どんなキツイ連携や連続攻撃で攻め立てられたとしても、一方的にやられてしまうことはなくなるだろう。

成功条件と注意点

インタラプトの成功条件は、必殺技ゲージが残っている状態で、相手の攻撃を受ける直前に必殺技ボタンを押すこと。成功すれば反撃として体力ゲージの約12分の1程度のダメージを相手に与えることができるが、同時に自分の必殺技ゲージを6分の1弱消費してしまうので、ここぞというときだけ使うようにしよう。ちなみにインタラプトに成功した後は、互いに五分の状態になっている。

では最後にインタラプトの弱点について説明しよう。まずひとつは、インタラプトすることができない技が存在すること。そして技の硬直中に攻撃された場合も、インタラプトできないということに注意してほしい。また入力が早いと必殺技が出てしまうということにも要注意。



連続技をくらっている最中でも、



インタラプトすることは可能。技をくらう直前に必ボタンを押せ！

インタラプトの意外な使い方

インタラプトの基本的な性質については、前出の解説でほとんど理解してもらえたと思うが、ここでインタラプトの意外な使い方〝寝インタラプト〟を紹介しよう。

まず自分のキャラがダウンしているとしよう。ここで相手が足払いなどといったダウン状態にヒットする攻撃を重ねてきたときに、タイミング良く必殺技を入力すると、いきなり立ち状態に復帰してインタラプトするのだ。なかなか起きあがれないという人は、一度お試しあれ。



ダウンしているところにダウン攻撃を重ねられても…、



インタラプトすることができる。覚えておいて損はない。

ディフェンステクニック 2 受け身

デメリットの多いダウンを回避するテクニック

エアガイツにおいてダウンさせられる技（ダウン攻撃じゃないことに注意）をくらってしまうと、技自体のダメージにダウンによる転倒ダメージが加算されて結構痛いものがある。またダウン攻撃で追い打ちされたり、キツイ起き攻めを仕掛けられたりと、ダウンには何かとデメリットがつきまとうことも事実。そこで活用したいのが受け身だ。

受け身の性質

受け身とはいわゆるダウン回避のことで、ダウン技をくらってから着地するまでの間にGボタンを押せばいい。またその間にレバーを入れれば、着地時に移動しながら受け身することも可能だ。

さてこの受け身を取ることでえられるメリットとは、転倒によるダメージの回避とダウン時の追い打ちの回避だ。特に後者はその場受け身（Gボタンのみ）を使えばより効果的。移動受け身は無敵時間が一瞬しかないのに対して、その場受け身は着地から受け身の終わりまで無敵時間が続くぞ。

一方、受け身を取ることによって生じるデメリットもある。受け身は起きあがり蹴りのような攻撃を出すことができないので、受け身を読まれると容易に2択を迫られてしまうからだ。これは受け身を取らないようにするか、移動受け身で逃げるようにして対処することがベター。単に毎回受け身を取ればいいということではないので、注意してほしい。



レバーを入れておけば移動受け身も可能。ただし無敵時間はほとんどない。



その場受け身は無敵時間が長いのが特徴。これでダウン攻撃をかわせ！

空中受け身

着地時に行う受け身に対して、空中受け身というものもある。これは相手に浮かされた後、空中コンボを決められてしまうような状況で有効な動作だ。空中受け身のやり方は、空中で追い打ち技をくらう直前にGボタンを押すこと。成功すると空中でキャラが跳ね上がり、追い打ちの回避が狙えるのだ。もちろんレバーを入れれば跳ね上がる方向を変えることも可能。空中受け身には通常の受け身とは異なり無敵時間がないので、かならず回避できるというわけではないが、後方受け身ならある程度回避できるハズだ。

ディフェンステクニック

3 投げ抜け

目押し重視のエアガイツの投げ抜け。タイミングを覚えよう!!

以前にもエアガイツの「投げ抜け」について簡単に説明したことはあったが、ここであらためて投げ抜けについて詳しく解説していこう。

投げ抜けのタイミングを覚えることが大事！

エアガイツでの投げ抜けは、Gボタンの目押しで行う。そのタイミングは、投げモーション中に自分のキャラが白く光る瞬間だ。

しかしこの発光のタイミングは投げ技ごとに異なるうえに、発光を確認してからGボタンを押してもほとんど間に合わないので、実際には単なる目安として考えたほうがいい。ちなみに光る直前に投げる側のキャラクターの声がするので、その声を目押しにするのも手だ。いずれにしても各投げ技に応じた抜けタイミングを体で覚えることが、投げ抜けのコツといえるだろう。

ところで木箱を破壊することで出現するアイテムに、エスケープポイントというものがあり、これを取るとそのラウンドの間、通常よりも早めにキャラが発光するので、発光を確認してからでも投げ抜けを入力することができる。投げ抜けが苦手な人はこれをゲットするのも手だ。


投げモーション中のキャラが光る瞬間が投げ抜けのタイミング。


で、Gボタンを押して投げ抜け成功。タイミングを覚えることが重要だ！

また投げ抜けできない投げ技が存在することにも注意。ダッシャー猪場の必殺投げとダウン投げは、投げ抜けすることができないぞ！


ダッシャー猪場の必殺投げとダウン投げは投げ抜け不可能。注意せよ！

掴み打撃の対処

投げからの派生技に「掴み打撃」というものがある。相手を掴んでパンチもしくはキックを繰り出すといったこの攻撃に対しては、技をくらう直前にGボタンを目押ししてガードするか、インタラプトで対処するようにしよう。

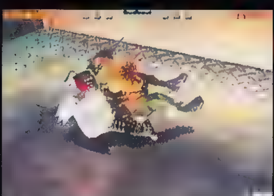
また掴み打撃を複数回くらって気絶してしまった場合は、レバガチャで回復を早めることができることも覚えておいたほうがいいだろう。


掴み打撃はくらう直前に目押しでGボタン。インタラプトもできるぞ！


掴み打撃をくらって気絶してしまったら、レバガチャで回復しよう！

走り投げの対処法

走り状態から繰り出されるタックル投げ。これはタックルが重なった瞬間にGボタンを目押しすれば、それ自体を潰すことができるので覚えておくこと。また仮に掴まれて投げられそうになった場合も、通常の投げと同様にGボタンの目押しで投げ抜けすることができるぞ。ただし走り投げからの掴み打撃は、3発め以外ガードすることはできないので注意しよう。また走り投げからの掴み打撃は、インタラプトすることができないので勘違いしないように……。


走り投げからの掴み打撃は3発目だけガード可。Gの目押しだ。

ディフェンステクニック

4 起きあがり

独特な起きあがりの操作に慣れよう！

エアガイツでは、ダウン状態の相手に打点の低い打撃技で直接的に追い打ちすることができる。つまりダウンした状態というのは、あまりにも危険な状態というわけだ。そこで重要になってくるのが、起きあがりという動作である。

起きあがりの操作

起きあがり動作には、その場起きあがりと移動起きあがりというものがあり、それぞれが長所と短所を持っている。

まずダウンした状態でGボタンを入力すると、キャラクターはその場で起きあがる。これがその場起きあがりだ。

その場起きあがりの長所は、無敵時間があること。起きあがりモーションの間、無敵状態になっているので、ダウン攻撃をスカすことが可能だ。

一方、短所としては、その場で起きあがってしまうため、起き攻めを狙われやすいということが挙げられる。


その場起きあがりは無敵時間が長いといった長所がある。重要！


ダウン時にレバーを入れれば移動起きあがりになる。無敵は短いぞ。

では移動起き上がりについて話を変えよう。移動起きあがりの入力はダウン中にレバーを入力すればいい。レバーの方向に応じて、前後左右4方向に転がることが可能だ。

ただしレバーを入れっぱなしにしていると、一定時間転がったままになってしまうので、途中で起き上がるためには、レバーを離すかGボタンを押すといった操作が必要だ。さて移動起き上がりの長所だが、これはなんといっても起き上がる場所を任意に選択できるということにつきる。起き上がる場所が選択できるということは、起き攻めを仕掛けられにくいということだ。反対に移動起き上がりの短所は、無敵時間がまったくないということ。移動中に打撃技を重ねられれば、当然ながら攻撃をくらってしまうことになる。

結局のところ、その場起き上がりと移動起き上がりの使い分けは、相手の動きに応じて行うということが理想的というわけだ。

起きあがり攻撃について

エアガイツでは、起き上がる途中に起き上がり蹴りを繰り出すことができる。これが起き上がり攻撃だ。

起き上がり攻撃は、その場・移動起き上がりのどちらからでも出すことができる。ただし起き上がり攻撃を出してしまうと、強制的に無敵が解除されてしまうので、その場起き上がりから繰り出しても無敵状態にはならないぞ。

さてこの起き上がり攻撃は、中段と下段にボタンで攻撃を振り分けることができる。中段蹴りは上ボタン、下段蹴りは下ボタンだ。ちなみに中段蹴りはダウンを奪うことができるがガードされやすい。下段蹴りはヒットしやすいがヒットしても相手が有利、といった具合に長短があるので、うまく使い分けていこう。


移動起きあがりでごろごろ転がってしまったら、Gで立ち上がろう。


起きあがり下段蹴りはヒットさせても相手のほうが有利。要注意！

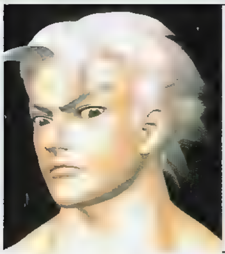
また中・下段蹴り以外に上・下ボタン同時押しによる起き上がり攻撃も用意されている。この攻撃は、相手に頭を向けてダウンしている場合は中段のヘッドスプリングに、足を向けてダウンしている場合は下段の回転蹴りに技が変化するので注意してほしい。


ダウン中に上+下を入力すると方向に応じて特殊起きあがり攻撃が出るぞ！

前号にひき続き、『EHRGE I Z』の闘いにおける、全8キャラの基本戦術について詳しく述べていきたいと思う。

担当
●三島 拳=GYU
●YOYO陽子=伊勢猫
●NASEEM=スー
●佐助=C・LAN
●李 書文=GYU
●JO=借金
●DASHER猪場=アディオス
●韓 大韓=ちゃっきー

三島拳



強力な必殺技の使い方を覚えることが、ゴッドハンドを強める近道だ！

三島拳独自の攻めを展開するために欠かせないのが、3種類の必殺技である。今回は三島の必殺技に焦点をあてて、その使い方を解説していこう。

相打ちOKで地雷を敷け！

三島の必殺技の中でも、特に印象的な攻撃が地雷だ。地雷はそれ自体の威力こそ低いが、設置した後に任意に爆発させることが可能（設置後にG）で、その爆発を回避動作で避けられないといった利点があるので、実に使いでのある攻撃といえる。

まず地雷の実戦的な使い方として考えられるのが、起き攻めである。まず壁際に相手を追いつめた状態でダウンを奪い、すかさずプットマイン（レバーを入れて必）で地雷を置く。地雷はダウン状態の相手にもヒットするため、相手は逃げることができないうえ、設置のタイミングが合えば、相手が起き蹴りを出しても自動的にインタラプトすることができるからだ（設置モーションで上段起き蹴りをかわすこともある）。とにかく強力な攻めなので、一度試してほしい。



地雷による起き攻めも有効。タイミング次第では上段起き蹴りもかわせる！

さてその他の地雷の使い方だが、地雷を単純にバリアとして用いることも有効だ。アームガンの溜めを作る場合、目の前に地雷を設置しておくだけでも、相手に与えるプレッシャーは格段に大きくなるハズ。相手に攻め込まれると思ったら、とりあえず地雷を自分のまわりにおいておくのも手といえるだろう。

グレネード＋打撃の同時攻撃

グレネード（以下手榴弾）は、地雷のように爆発のタイミングを調整できないため、扱いが難しい必殺技といえる。しかし手榴弾自体の威力は非常に高いものなので、うまく使いこなすことができれば有効であることは間違いない。

さて手榴弾を使う場合、ハッキリいってグレネードスルー（ジャンプ中に必）だけで十分。スイサイダルグレネードはリスクが高いので、使わなくてもいいだろう。

ではグレネードスルーの使い方の一例を説明しよう。まず相手をダウンさせて、すかさず前方へ小ジャンプして下＋必ボタンで手榴弾を投げる。こうすれば相手の背後で手榴弾を爆発させつつ、同時に正面から打撃で攻めることができるのだ。この攻めが決まれば一気に大ダメージを与えることができるので、自分で使いどころを研究してほしい。



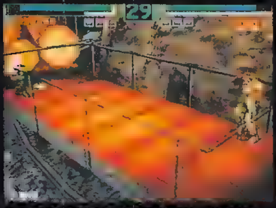
相手の背後に手榴弾を投げて、正面から打撃で攻める。コレ重要！

アームガンの使い分け

遠距離でのメイン武器、アームガン（必）。ただ撃つだけでも十分に強い攻撃だが、やはり状況に応じた使い分けがほしいところだ。

まず相手がアームガンを前方への回避動作で避けるようなら、ダブルアームガン（必、必）が有効。回避動作も2発目の弾でつぶせるぞ。

そして遠くでダウンしている相手には、トリプルアームガン（必押し続け）がいい。ただしこの技の溜め時間はかなり長いので、万が一のことを考えて、自分の手前にプットマインを置こう。



命中率抜群のトリプルアームガン。地雷で保険をかけて使え！

YOYO陽子



今回のテーマは〝回数変化〟だ。反撃（割り込み）ポイントを読まれないようにしよう。

陽子をやり慣れてくると、そして周囲のプレイヤーも上達してくると、つぎのようなことを感じるようになる。

「しゃがみガードばかりされて嫌だなあ」

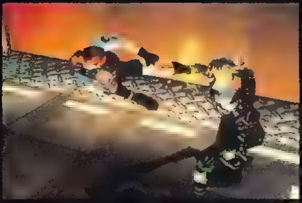
陽子は下段関係は充実しているが、中段関係が弱い（正しくは弱く感じる）。さあ、この悩みを解決していこう。

遠距離からの接近法

まず悩むようになるのがこれ。走り回って流滑腿（スライディング）や天空三連脚、目の前まで走り込んで地旋飛翔脚といったやり方は、ただ技を出していくだけではしゃがみガードで安定されてしまう。しかし、天空三連脚は1〜3発まで出す回数を変化させられるので、これを利用して反撃タイミングをわからなくさせることができる。

基本は1発止めで、出したあと相手が近くにいたら、すぐ投げにいったり、出の早い技を置いておく。1発止めに対する対応が早い相手には、2発目、3発目まで出してみる。そしてこれと合わせて、同比率くらいで使っていくといいのが、同じ技から上・下と変化する天地連脚。2発目の足払いがかなりのリーチなので、連脚の1発目を遠くで空振りさせて使おう。

それでも下ガード安定で、天空三連脚に対する反応が早い人には、モーションがそっくりの砲矢蹴り（上＋必、中段）を使っていこう。この技はリーチがあるうえにスキがかなり少ないので、わりと安心して出していける。また相手と一定間合い以内、もしくはレバーニュートラルで出せば、相手のいる方向へ自動的に出てくれるのも便利だ。



スキが少なく射程の長い砲矢蹴り。遠距離からの不意打ちに。

相手も動き回っていて、こちらに対する迎撃態勢がととなっていなさそうなときは、ヒット後空中コンボにいける疾風月（走り中G＋上、中段）を。相手が警戒しているときは、歩き状態から、地旋飛翔脚の2打目（下→中）までを出す。1打目の下段（旋払いの部分）はわざと空振りするように出そう。2打目、3打目の前蹴りはスキもそれほど大きくなく、ガードされても間合いが開くので信頼度が高い。また2打目がガードされたのを見てから3打目以降を出したりできるので、天空三連脚同様に回数変化で揺さぶりをかけることもできるのだ。

中〜近距離時に頼りになる技

いわゆる接近戦になったら、歩き中に上で出せる鬼子母神蹴り（中段蹴り）をメインに使っていこう。この技は最高6発まで出せるので、回数変化による揺さぶりも可能。しかも出がかなり早い。おもに1〜3発の間で使う。これと、たんなる立ち状態からの下段技、脛蹴りを散らせて使っていき、中下の揺さぶりと回数変化、そしてそこからの連携で攻め込む。

鬼子母神蹴りからは、上（捶突）→投げや、返し技として重宝する満月を、脛蹴りからは、浮かし技の三日月や下→下、下→下→上といったコンビネーションを、そしてどちらから狙ってもいけるのが、インタラプト対策にもなる回り込み技の螺旋蹴り（90度コマンド）だ。これらをさまざまに組み合わせて出していこう。



2打目の前蹴りが本命。リーチ長し。時間差で3打目以降も出せる。



地旋飛翔脚の1発目はわざと空振りさせて…。

「EHRGEIZ」全8キャラ基本戦術指南 第2弾



NASEEM

強力なデスファイヤーを確実にヒットさせ、最低三分の一は相手のゲージを奪おう。

前回でデスファイヤー(必)が便利と述べたが、そのデスファイヤーも相手にヒットしなければ、なんの役にも立たない。そこで今回は、デスファイヤーをいかに有効に使うかを考えてみよう。

デスファイヤーの性質

「デスファイヤー」はガード不能の飛び道具で、威力もそこそこあり、ボタンを押している長さにより威力が上昇する。ボタンを押しっぱなしにしたままにしておくと、約3秒ほどで自動で発射し、このとき弾が2発連続で発射される、「デスペレートファイヤー」に変化する。

ボタンを押している時間が長いと、攻撃力が上がるところがポイントで、最大、つまりデスペレートファイヤーに変化する直前に発射し、相手にヒットさせると、ゲージの約半分弱をイッキに奪いさることができる。

またデスファイヤーは、発射後レバーでの軌道修正が若干可能だが、そうそう当たるモノではないので、発射直後はなるべくレバー入力を控えるようにしたい。

ほかにも、デスファイヤー発射直前に、上、下段ボタンを押すことで発射角を変えることができる。相手が壇上にいる場合は上段でいいのだが、下の段にいる場合は下段というわけではなく、弾は地面をはいずったまま直進してしまう。使用するのは、もっぱらダウンしている相手への追い打ちだが、発射後に必ボタンを押すと、途中で消えてしまうので、なにも押さないようにしよう。

実際にどこで使うのか!?

さて性質がわかったところで、いったいどういった局面で使用するのが有効なのか、そこを考えてみよう。

いくら段速の速いデスファイヤーといえど、遠い間合いで漠然と撃つだけでは、簡単に避けられ、ゲージのムダになってしまう。そこでまず第一に、ナジームの豊富なコンビネーションを生かし、コンビネーションを途中でやめ、おもむろに撃つ方法がある。これを避けることは、まず不可能で、コンビネーションを読んだ相手へのインタラプト対策になる。

次に有効なのが、といっていいかは難しいところだが、相手の攻撃をインタラプトしようとして、失敗して発射されるデスファイヤーだ。これは、デスファイヤーの発射速度が速いのと、発射モーションが上体をそらしながら撃つので、相手の攻撃を避けやすいといったところにメリットがある。インタラプトもデスファイヤーも、どっちにしろゲージを消費するので、ナジームはインタラプトをガンガン狙っていこう。失敗ファイヤーに助けられる場面はかなり多いハズだ。

また、ダウンさせられた場合、起き上がる途中に必ボタンを押すことで、起き上がった直後にデスファイヤーを撃つことができる。これは起き攻めをしてくる相手に有効で、インタラプト失敗と同様に、デスファイヤーの性能が生き、かなり安全に起き上がることができ、ヒットすれば、立場を逆転させることが可能だ。

離れた間合いで、相手がダウンしている場合は、すかさず必ボタンを押しっぱなしにして、デスペレートの発射態勢に入ろう。

これらの発射ポイントを駆使して、ムダ弾をなくし、ゲージいっぱいファイヤーをつかいきれば、闘いをかなり有利に進められるハズだ。



コンビネーションをガードさせている途中で突然止めて、



イキナリデスファイヤーを撃つ。まず回避は不可能で、ダメージも稼げる。



佐助

ガード不能に目が行きやすい佐助だが、遠距離戦もかなりいけるぞ。

佐助はガード不能技が多く、その点強力なキャラ。接近戦では連撃斬(上・上・上)・酷連刃(上・上・下・上)やジャストフレーム技の連撃幻龍(上・上・上途中・J上)を使い分け、浮かせたら双弧斬(上十下・上十下)で追い打ちをかける…。初めはこういった単調な戦法でも十分闘え、実際かなり凶悪だ。

しかしこのゲームのルールが理解されるに従い、強力連携も走って回避されたり、インタラプトや白刃取りなどで対応されるようになるだろう。

そんなわけで今回は相手を捕捉、迎撃するための、遠距離からの攻撃手段を中心に紹介しよう。

空中からのアプローチ

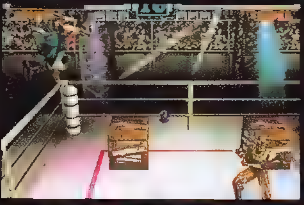
佐助はジャンプからの選択肢が豊富で強力なキャラ。レバージャンプ時のみ2段ジャンプが可能で、ジャンプ攻撃もガード不能、さらにジャンプ必殺技の「煙幕」が非常に使えるときている。

煙幕は相手を気絶させる効果があり、投げ技や登龍斬での追い打ちが可能。軌道は上十必で遠くへ、下十必で近くへ落とすことができる。

例えばラウンド開始時にGを押しながら必を連打すれば、ちょうど相手のいるところに煙幕を落とせる。また相手をコーナーに追いつめたときや、空中コンボ時の双弧昇↓煙幕という連携も使える。ただし、相手に当たらないと自分が気絶することもあるので注意。

これにジャンプ上の斬り攻撃を混ぜていくとなかなかいやらしい攻めが展開できる。

ジャンプ斬りはガード不能技。ホーミング性能も高く、ジャンプ中は空中制御できるため非常に当てやすい。さらにジャンプ斬りは空中判定なので、インタラプトや白刃取りされない、という大きな長所がある。判定が出るまでが少し長いため意外な技で落とされやすいが、闇雲に多用しなければ大丈夫だろう。



ジャンプ必殺技の煙幕(けむにまく)は気絶効果あり。

遠距離からの接近手段

地上で遠距離から斬り込む方法としては、ダッシュ攻撃や手裏剣後に転がる「瞬動撃ち(レバー十必)」がある。

ダッシュ攻撃は上、下、上十下で3種あるが、安定は下段のスライディング。上段は最大3回まで斬り攻撃が出せる(連面斬)。連面斬は白刃取りされやすく、途中で止めてもスキが大きい。たとえ3回ヒットしても相手が近いと最速の起き蹴りが返し技になるなど欠点も多いが、トドメの一撃には非常に効果的な技。



白刃取りされやすいが、ラストの一撃に最適な連面斬。

瞬動撃ちは攻撃と接近が一体の技で、次の攻めに移行しやすい。インタラプト時にレバーを入れれば、必が暴発しても接近できるようになる。

投げ技に関する補足

佐助の正面投げは「登龍落膝」と一回転投げの「百舌鳥落とし」、ボタン押しっぱなしの「背面取り」で3種ある。

百舌鳥落としはダメージが高く投げ抜けされにくいので最優先で狙いたい。Gを押しながらレバーを素早く回し、ボタンも早めを意識しよう。

背面取りは最大3段の派生投げ。相手を地面に叩きつけると同時にGを押せば「頭蓋割り」に、再び同じタイミングにGで「滅殺の舞」になる。ただし投げ抜けされると逆に横投げされるので、できればその投げ抜けも考えた上で使うようにしたい。

また、背後投げの「月影投」後は追い打ちが可能。だが早いと投げ自体のダメージが入らないので、地面に落ちてバウンドしたところに弧転昇などを決めるといいだろう。



李書文

今回は基本的な連携を2つ紹介。これだけで接近戦はイケるハズだ！

基本連携① 転身打掌を使った連携

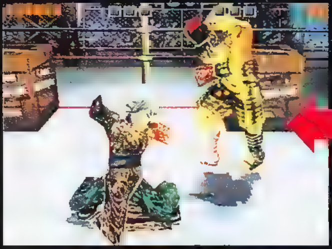
李書文には突進力に優れた連携技が数多く揃っているので、それらを使ってガンガン攻め込むことが基本的な戦術。特に転身打掌（上、上、上、上）はディレイをかけることができるので、この技を中心に連携を組み立てていこう。

転身打掌とは上段のジャブを起点にした連携技で、3段目と4段目がダウン技、2段目もカウンターヒットで相手を崩せるといった特徴を持っている。4段目までガードさせるとさすがにスキが大きいので、1～2段目・2～3段目にディレイをかけて、相手が割り込んできたところにカウンターを合わせるように使っていくことがポイントだ。

さてディレイをかけて繰り出した転身打掌を警戒して、相手がガードを固めるようになったら、ディレイを止めて他の技に攻撃を切り替えよう。ここでは地掃天捶（下、中）と地掃跪膝（下、下）の択一攻撃が有効だが、どちらも後退されると攻撃がスカされてしまうので、そういった相手には腓襲脚（ステップ下、下）や必殺技の神槍（必）といったリーチの長い技を用いよう。



転身打掌のディレイで相手のガードを固めさせたら…、



途中で地掃腿系の技などに連携させてガードを揺さぶろう！

基本連携② 伏虎倒撃打掌 特殊歩法からの連携

転身打掌の使い勝手の良さにはかなわないが、伏虎倒撃打掌もなかなか強力な連携技だ。特にこの技の3段目をキャンセルすることで発生する特殊歩法（3段目の攻撃判定が発生する前にレバー左or右）をうまく使いこなすことができれば、直線的で読まれやすい李書文の攻撃パターンに変化をつけることができるぞ。

まず伏虎倒撃打掌の3段目を警戒して相手がガードを固めがちになったら、3段目をキャンセルして特殊歩法を行う。特殊歩法からはジャストフレームで伏虎撃幻靠を出すこともできるが、ガードされた場合のリスクが高いので他の攻撃を用いたほうがいい。オススメは地掃天捶と地掃膝といった地掃腿系の技と投げ、そして転身打掌だ。ちなみに特殊歩法から投げを狙う場合は、いったんGボタンを押して相手の方向へ振り返ることがポイント。転身打掌を用いる場合は、前出の基本連携①につなげよう。

貼山靠を狙え！

他のキャラなら正面投げで相手を掴んだ後、掴み打撃に移行することができるが、李書文のみ正面投げから掴み打撃に移行することができない。つまり相手に大纏崩捶（正面投げ）の投げ抜けタイミングを覚えられたら、確実に抜けられてしまうというわけだ。

そこで正面から投げを狙う場合は、投げ抜けのタイミングをずらすためにコマンド投げを決める必要があるわけだが、進歩里膀（正面投げ、上押し続け）はダメージが確定しないのでイマイチ。やはり威力の高い貼山靠（レバー1回転投げ）を狙うようにしたい。ここでは貼山靠の入力のコツを解説することにしよう。

貼山靠を入力するコツは、Gボタンを押したままレバーを1回転させること。Gボタンを押さずにレバーを回してしまうと、あらぬ方向にキャラが走り出してしまうからだ。G＋レバー入力が完成したら、Gを押したまま上＋下ボタンを追加入力すれば貼山靠コマンドの完成。覚えてほしい！



JO

移動手段で多彩な動きができるキャラだけに、基本を早いうちにモノにしたいところ。

近距離での攻め

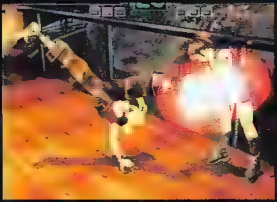
JOの理想の形はネイチュアロー（下）がちょうど届く距離を保つこと。この間合いは、プリズナーキックス（上、上、上）での攻めとウイングキック（上＋必）が使えるので非常に具合がいい。

ネイチュアローはガードされても硬直がほとんどないので、気軽に使うことができる技。この技で相手の攻撃を止めていくといい。キャプチャーキックス（下、下、上、上、上）もあるが、ヒットした時に2発目がすかりやすく、また2発目と3発目の間を割り込まれやすいので多用はしないほうがいいだろう。

インタラプトを狙わせないためにはウィングキックを混ぜる。ウィングキックはリーチがあるうえに攻撃力発生が割と早い。そのため相手の攻撃をすかしつつ攻撃することもできる優れ技。ここから下につなげるとウィングキックがヒットしたときに相手がダウン回避を取らなければ追い打ちできる。だが、受け身で簡単にすかされるほか、ヒットしたにもかかわらずインタラプトで取られることが分かったためウィングキックで止めるのが主流となる。



間合いをモノにしたらネイチュアローで攻めの感触をつかむ。



ウィングキックもプリズナーキックスも使っていこう。

投げは抜けられる ポイントをずらして使え

JOの投げは、正面投げに打撃と投げの2種類があり、投げだけでも4種類ある。打撃は3発当てると煙をふかせられるので、上、上、上と下、下、下を使い分ける。慣れてくるとこの2つはガードされやすいので惑わすために上、上、下や上、上止めを効果的に使おう。

投げる場合は、投げ抜けポイントを割り振るために、ネックフッキングスルー（正面投げ）とアームフッキングスルー（投げ→下押し続け）の2つを使い分けよう。アームフッキングスルーは抜けられるとダウンしてしまうものの、モーションが見づらく、抜けポイントが遅いため決まりやすい。これと、ラグナロク（レバー1回転投げ）を合わせて使えば、投げ抜けも簡単にはされなくなるはずだ。

投げの打撃を使う場合は上止めや上、上止めというように止めると精神面でこちらが有利に立てる。攻めが持続するので煙狙いで3発出すだけでなく、こういった攻めも使っていくといい。止めた後は打撃で上下に揺さぶるか、再び投げを狙うといい。投げの打撃を2発で止めた後に再び投げの打撃で2発当てると、煙をふく。技あり合わせて一本な感じだね。



投げはボタンを押し続けることで使い分けられる。



投げの打撃は気持ちで有利になれるので止めるのも重要。



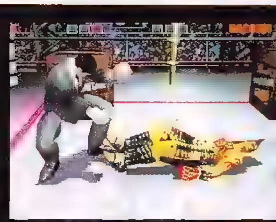
ダッシャー猪場

"起き攻め"は猪場の命！その基本的なスタンスを身につけてから、通常の立ち合いに臨むべし！

今回は左のフローチャートを見てくれればそれでいいのだが、不足する部分を文章で補っていくことにしよう。

騙して騙して、騙しきる!

左のチャートは一見それなりに複雑だが、基本的には"足払いとDボムの2択"と考えてくれればいいだろう。その他の選択肢は言うなればフェイク。相手を惑わすためのものだ。



Dボム行くぞ！と思わせるよう置いておく…。

しかし相手がその場起き後に、上段ボタンを連打してくると基本の2択は成立しない。その対応策として"技を重ねる"とあるわけだが、このときに使う技はローリングアッパーが適当。しゃがみ状態を作って炸裂ダブルキックを出していくのもいいだろう。

その他、注目しておいてもらいたいのが起き蹴りに対して闘魂スタンスを使う点である。キャプチュードやインタラプトで代用してもいいのだが、起き蹴りはDボムを潰す最も確実な方法であるため、それとモーションが酷似しているスタンスに、相手は慌てて起き蹴りを出してくれる確率が高いからだ。ただの中段起き蹴りでないと取れないが、一番使いやすいものだから、相手もこれを多用してくるはず。これで起き蹴りを出さなくなってきたら、Dボムが出しやすくなるというわけ。

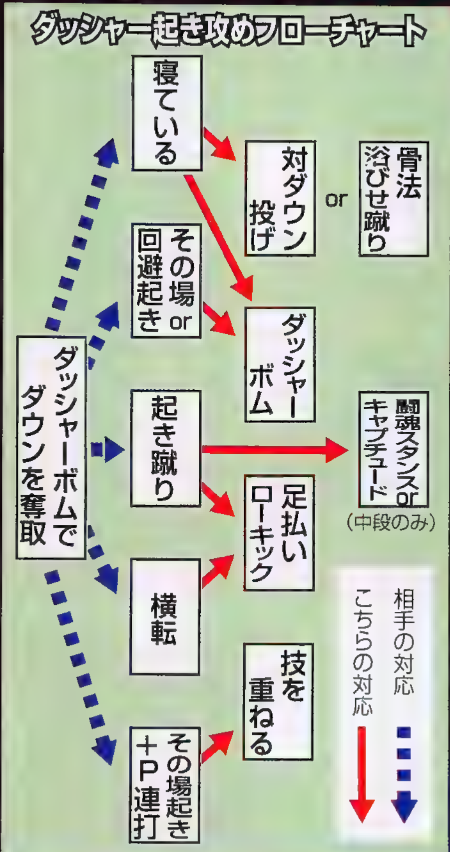
最後に、これらの選択肢はDボムでダウン後を想定しているが、その状況が最も精巧にできるからで、その他のダウン状況ではほぼ成立しない。しかし、それではチャンスが少なすぎるので相手を騙しながら、他のダウン状況でもこれらの選択肢を迫る。それができるかできないかで、勝率が変わってくると言ってもいいだろう。



対ダウンのDボム（足側）の投げはピヨリ確率高し！



そして慌てて出してきた中段蹴りをキャッチ！





韓 大韓

テコンドーらしく、そしてハンらしく闘うために、ミサイルとスケアクロウを極めよう！

前号では、ハンの基本的な動かし方を紹介した。今回はそれをステップアップさせる戦法を考えてみたい。スムーズに動けるようになったら、徐々に技のバリエーションを増やしていこう。

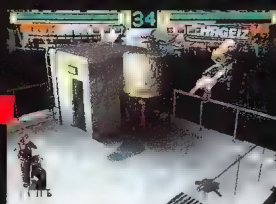
ジャンプミサイルの導入

ハンの必殺技であるミサイルの性能については、前号でも紹介したとおり。ホーミング性能が高いので、打撃技と組み合わせればかなりの威力を発揮してくれる。ただ、いかんせん出が遅いので、地上版ミサイルだけではちと苦しい。そこで今回は、ジャンプミサイルの使い方を考えたい。

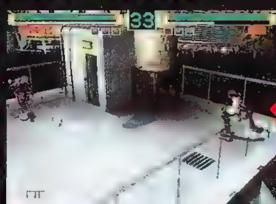
撃ち下ろす形となるジャンプミサイル。通常時には、高いジャンプの頂点で撃つのが基本となり、高い位置でミサイルを撃った場合には、地面につく寸前に軌道修正し、地を這うように飛んでいく。このミサイルはホーミング性能も高く、立ちからのミサイルと同感覚で使うことができる。

しかもジャンプから出す分、立ちミサイルよりもリスクが少ないので、通常時にはこれを中心に使っていこう。また、着地後は回避行動を取る相手に対し、通常の打撃技（走り技など）で攻め立てよう。

低い地点でミサイルを撃った場合、そのまま地面に激突（＝爆発）してしまうため、通常時にはイマイチ。ただ、こちらはピンポイント爆撃でダウンしている相手にヒットさせられる。このため、起き攻めに使えば効果が高いぞ。



起き攻め以外では、高いジャンプの頂点でミサイルを撃つのが基本。



地を這うミサイルは、ホーミング性能バツグン。その後も攻めやすい。

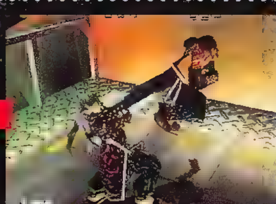
スケアクロウへの道

ハンのもうひとつの特徴となっているスケアクロウ。片足上げのポーズから繰り出される蹴り技は、出は早いが、そのかわりリーチがないという最大の欠点も併せ持っている。このため、せっかく構えを取って攻めようとしても、歩きで下がられるだけで簡単に対応されてしまうことも少なくない。これを解消するために、まずは相手をリング際に追いつめた状態で使うことを心がけておきたいところだ。

スケアクロウに移行するまでの過程としてはまず、前回紹介したハンティングトマホークの2発目からジャストへと分岐するコンボパトリオット（走り 上、上、J上…）を覚えよう。これを3発ないし4発で止めれば、スケアクロウの構えとなる。

走り技かつ多段技であるがゆえ、相手を壁際に追いつめやすい点、2発目と3発目が連続技になっている点など、この技の長所は多い。数あるジャスト技の中でも、この技だけはマスターしておこう。

スケアクロウ後には、上攻撃、下攻撃の組み合わせで技表以外の連携を作ることができる。上のみならば5発まで、上から下に移行できるのは上4発後まで、下のあとは上1回までならスケアクロウを維持できるという法則を頭に置いて、さまざまなバリエーションを使い分けていこう。



ミサイルを撃ったあとの攻撃手段としても使いやすい、走り上から…、



ジャストを使ってコンボパトリオットへ。途中止めでスケアクロウだ。

今回は人気(出そうな)キャラ2人!!

発売は5月上旬とちょっと先だが、予告通り、もう一人の新キャラを紹介だ。さらに今回はその美麗なステージを紹介しとくぞ。

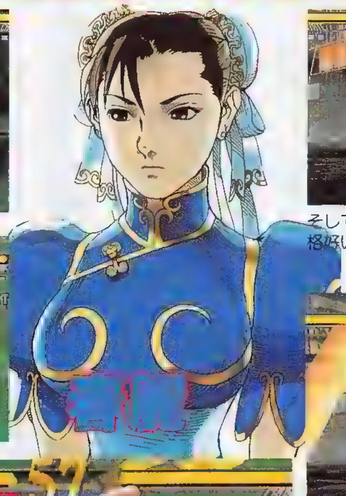
担当：借金

姿を現すもののふ 闘う理由はどこに?

前号で紹介した紅髪の美女シャロンに続いて、もう1人の新キャラが登場。その名もハヤテ。彼のプロフィールは今のところ謎、ある村に伝わる伝説の剣士の言い伝えを継承する存在だとか。もしそうだとすると巨蟒（おろち）も倒す勇者の血が流れている、本物の剣士ということになる。







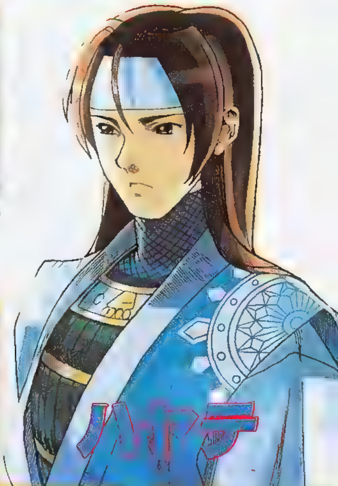


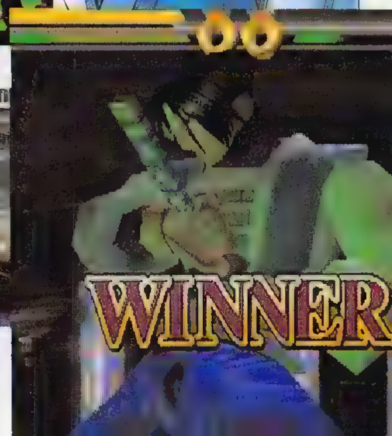


そして、硬直を一気に叩っ斬る。格好いいっす。

攻撃を刀で受けとめてしまうところは、さすが皆伝者!!（決めつけ）



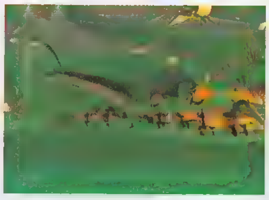




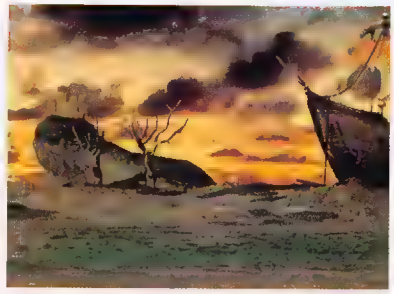
ステージ背景特集

迫力ある恐竜群、沈没船や列車といった壮大なオブジェクト。EX2の背景は細かい色遣いも絶妙で、見る者に感慨深い何かを訴えかけている。闘いが始まるとなかなか落ちついて見られなくなってしまうのでここらで注目してみてはどうでしょう。ちなみに誰々ステージという概念はない。

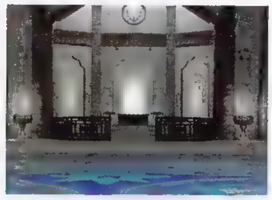

発電所はかなり危険感漂う。ブランカ以外は感電注意。

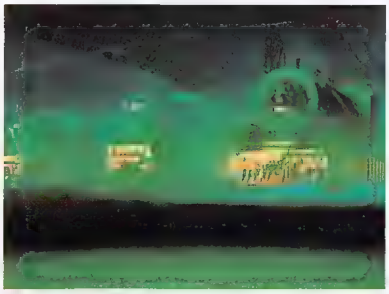

規模の大きい恐竜博物館。まさか動き出さない…よね。

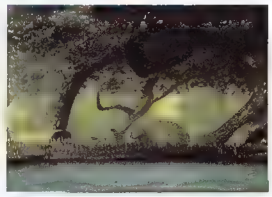

繁華街を一歩外に出ればそこは夢の残骸。見る分にはいい街だ。


夕焼け空に照らされた船の残骸、その奥には古城がたたずむ。

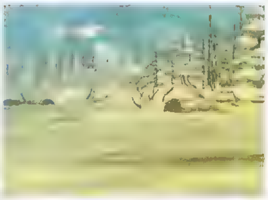

闘いに昼も夜もない。肌寒いけど落ちつくのはなぜだろう。

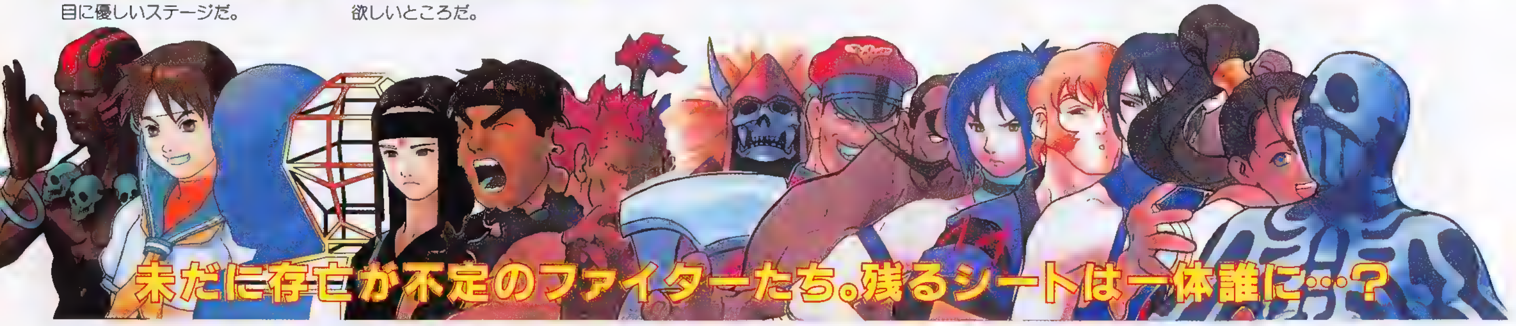

窓から洩れる光が綺麗な聖堂。こんなところで闘っていいのか。


霧がかった操車場前。ここなら誰にも邪魔されずに闘える。


森の中にある沼地。いかにも出そうでイヤな感じ。


大草原を自由に走る馬がいい感じ。目に優しいステージだ。


展開は急変して極寒の地。毛皮が欲しいところだ。



「アリカのコレかなえて」お答えコーナー

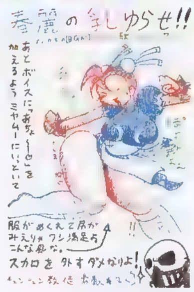
というワケで、募集に応じてくれた読者の意見を、直接アリカさんに持っていき、答えをもらってきたぞ。

●キャラクターについて

1：リュウに真・昇龍拳、ケンに疾風迅雷脚、チュンリーに七星閃空脚を入れてほしい。
（東京都　FGGさん他多数）

A：かなり希望にお応えしてるかと思います。

2：➡



（東京都　熊田君同様1通）

A：家庭用のプレアに人間的な乳揺れを入れていますが今一つだったので特に乳揺れにこだわっていません。やってない訳ではないですが、なんといいますか、その、皆さまが期待しているような?ばぼぉぉぉ～んっ～と揺らせるのはちょっと趣味の問題でイヤかなぁと。

3：ブランカに電撃かみつきを。映画でザンギエフに使ってたアレです。
（新潟県　岩井君）

A：実は…（ドキドキ）。

●システムについて

1：PS版にあったボーナスステージ、タル壊しのようなものはあるのでしょうか?
（富山県　芹山君他6通）

A：実はやりたいです、今のところ。やりたいけど…という感じです。

2：ポリゴンゲームのエンディングはリプレイ的なイメージがあるが、できればストーリーの分かるようなエンディングを用意してほしい。
（東京都　福田君）

A：今回はキャラによっては前作の謎が解ける奴もいます。特にほくとカイリが実のところ兄弟だったのか?等の部分もエンディングである程度はっきりするかと。ちなみにリプレイエンディングではないようです、今回は。

キャラクター存続&復活希望ランキング

1位：カイリ(21通)
2位：E・本田(14通)
3位：ロレント、キャミィ(11通)
4位：スカロマニア、さくら、サガット、ディージェイ、ダン(9通)
5位：豪鬼、ブレア、ナッシュ、T・ホーク、フェイロン(8通)
ランク外：少数意見も聴いてくれ！(各1通)
　キャプテン・サワダ、ガイ、源柳斉マキ、ダッドリー、イーグル

コメント：1位…カイリですかぁ。…なんともはや、アレです。アレですよ、アレ。キャプテン・サワダは実は社内でも「出そう！」意見が多いヤツです。サワダスペシャル'98！出してぇ!!
　がんばって皆さまの期待に応えられるように努力は、します（サワダは無理だと思うけど…）。



INTERVIEW 開発者インタビュー

RADIANT SILVERGUN™
レイディアント シルバーガン

●出席者　トレジャー/前川氏　井内氏
●インタビュアー　ゲーメスト/石井ぜんじ　RED　ゆさ
●構成：ゆさ

AOUショーでその姿を現したレイディアントシルバーガン。80年代シューターにはたまらないものがある…

※画面写真は開発中のものです。

『80年代シューティングの良さを現代に！』レイディアント シルバーガン

誕生の経緯

ゆさ（以下「ゆ」）：では早速ですが、トレジャーさんのアーケードへの参入と、第1弾「レイディアントシルバーガン」の経緯をお聞かせ下さい。

前川氏（以下「前」）：これに限らずですけど、とりあえずうちのほうでガンスターヒーローズを一番最初に出してきて、その頃からセガさんのほうからアーケードをやってくれという依頼は随分と受けていたんですよ。5年前になりますけど。

今回、どういう経緯でといいますと、まずシューティングという企画が先にありきで、そのシューティングにGOをかけるにあたりまして、シューティングのオリジナルでコンシューマーからというのはちょっと考えにくいというのが間違いなくありまして、シューティングでオリジナルをやるのであれば、アーケードからって。

石井ぜんじ（以下「ぜ」）：この企画が立ち上がって、アーケードをやってみようと動き始めたのはどのくらい前ですか？

前：半年前ですかね。

ぜ：これからもやはりアーケードで作っていくんですか？

前：それはもちろんですよ。もちろんこれからもアーケードでどんどん続けていこうと思ってます。私の頭の中ではアーケード半分、コンシューマー半分というしきりで進めていくのがいいかなと。

井内なんかはアーケードの経験があるんですけど、アーケードゲームとコンシューマーゲームって全然違いますよね。そういうところではきちんと切り分けて考えていかないと、結構厳しいと思っています。ゲーム性が全然違いますからね。

井内氏（以下「井」）：結局、今2Dタイプと3Dタイプとありますが、3Dやらずに2Dでやっていくのであれば、一般的な話をすればコンシューマーでもいいわけですよね。それでアーケードとしての特徴というのは、今であれば大型筐体や体感ゲームに偏ってきていると思うんですよ。

そうしたときに2Dのゲームをわざわざ置く意味というのが、あまり感じられなくなってきてしまいますよね。そうなると結局コンシューマーに落とされるのも、ほぼ早いですから。そうしたときにアーケードはコンシューマーを買うための単なるお試しの舞台になってしまいます。

そういう意味では、コンシューマーとの差別というものは考えていかないと、2Dのシューティングはいずれ淘汰されて消えていくとおもうんですよ。アーケードはアーケードとして考えていかないと、単なるコンシューマーの延長上として、アーケードゲーム自体が廃れてしまう可能性があるので、何とかしなきゃとは思っているのですが…。


井内氏（写真右端）のシューティングへの思い入れが熱く語られる。


AOUショーで多くのプレイヤーを沈めたパンチ野郎。

地形シューティングが好きなんです

ゆ：それでは、ゲームのコンセプトのほうをお聞きしたいのですが。

井：基本的には、今出ているシューティングは、ボンバー＋ショットの縦シュー、いわゆる東亜プラン系の流れを汲んでいるものが主流になっているじゃないですか。けど、昔は東亜プラン系以外にもアイレムやコナミといったメーカーがそれぞれに「系」を形成している時代があった。まあ、ゲーム全体から見ればどれも「シューティング」の一言でくくられてしまうんですが、シューターにとってはそれぞれ大きな違いがあったと思うんです。

で、現在のアーケードは、アイレムさんやコナミさんがあまりシューティングを作らないこともあって、東亜プラン系に偏っていて、地形のあるシューティングが少ないと。そんな状況のなかで、第一に僕自身がそういうシューティングをプレイしたくて、他が作らないなら、自分が作ろうかなーと思いまして。

RED（以下「R」）：かなり昔に、やっぱりゲームをやっていらしたと思うんですけど、どのようなゲームをやっていらしたのでしょうか？

井：僕は前にコナミにいたんですけど、コナミに入った理由というのが、グラディウスとかスーパー魂斗羅などが非常に好きで、それで憧れて入ったんですけど。その後でも、自分で買ったりやったりしたのは、シューティングが多くて、イメージファイトとかすごく好きですね。

R：やっぱり、こういうものを作りたかったんだっていう実感はありますか？

井：そうですね。その分あまり迷いがないというか、そういう部分ではシミジミ感じますね。

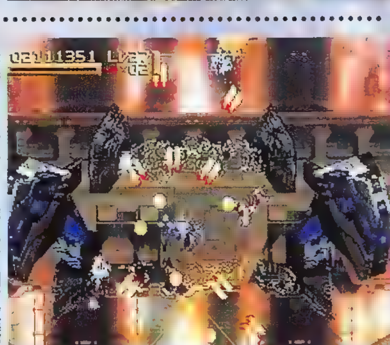
うちはアクションばかり作ってきましたけど、いざふたを開けてみると、シューティングやりたいというのが結構いるんですよね。

R：今、実際にゲームの開発に関わっている方は、先程の80年代中盤のグラディウス、アールタイプの年代の方が多いのですか？

井：若いのもいますけど、メインのプログラマーなんかはそうですね。だいたい20代後半から30代前半ぐらいですね。シューティングの全盛期にゲームをやった人間が、開発側に回った頃には格ゲーが全盛期という…。

R：今まで溜まっていたものがここにきて出た！って感じなんですか？

井：そうですね。


電磁バリア（？）で自機を取り囲む敵機。とにかく狭い。

開発者プロフィール



前川正人 氏

（株）トレジャー 代表取締役社長。
（株）トレジャーはコンシューマーメーカーであり「ガンスターヒーローズ」をはじめとした数々の異色アクションゲームを生み出していることで有名。そのセンスはピカ一。



井内 洋氏

デザイン開発部所属。レイディアントシルバーガン制作の中心人物。コナミでは「クォース」や海外向けゲームを手がけたとのこと。

ぜ：トレジャーさんのゲームはコンシューマーも含めて全部がゲームっぽいですよね。今のゲームセンターにはなくて、昔のゲームセンターにはあったような。今、こういうタイプのゲームがないですよね。

前：最近のアーケードは幅が狭くなりましたよね。アクションゲームのほうもアーケードでは全然なくなってしまったんで、セガさんのほうからも是非出してほしいとは言われているんですよ。

手間がかかるんですよね。その割に受けて側のアクションがピンとこないみたいだな。儲かっているところのほうが余裕あるんだから、作ればいいと思うんですがねぇ（笑）。

ぜ：もうそろそろ何か壁にぶち当たっている時かなぁとか思うんですよねぇ。

井：壁にぶち当たっていると言えば確かにリメイク版なども増えていますし、アイディア的な部分では行き詰まっているのかなぁという感じはしますね。

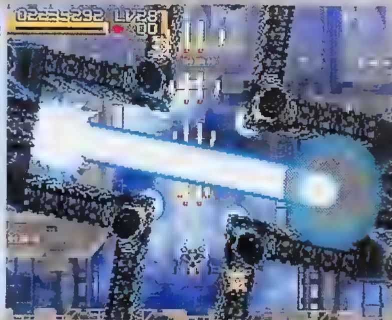
新しいものに取っつきが悪いというのが世の常で、大きな会社であればあるほど、企画が通りにくいというのもあるでしょうし。だから特にパラッパラッパーのようなものがアーケード向けに企画されても、上のほうとしては面白いのかどうかさっぱり分からないですね。企画書だけ見せられたとしたら。

今はプレイヤーが多様化しているから、ゲームのほうも多様化するべきなんですけど、まだやっぱり格闘モノが強いですね。

新しいものを作り上げたい

ゆ：新しいというと、ノーアイテム制というのが、今ちょっとないモノですよね。

井：単に僕が、いつもシューティングをやっていて、アイテムとかに翻弄されて死んだりするのが多かったんですよ。そういう部分で、基本的に真っ向勝負で弾避けと撃つだけという感じで、ゲームは進めてほしかったんです。他の要因には気を回さないということをコンセプトに、武器の使い方についてもそんな感じで考えているんです。



自機を囲んで鬼のような攻撃を仕掛けてくるボス。閉鎖空間で強烈な弾避けを強いられる。

武器を切り替えるゲームは今までに何本かあったのですが、切り替えボタンみたいのがついているのが常で、自分のゲージが今どこまで来ているのかを、ある程度確認しなければならないという部分があるんです。

グラディウスで言えば、オプションを付けたいという時に取りすぎてバリアまで行ってしまったりとか、サンダーフォースであれば、ホーミングにしたいときに、切り替えボタンを押しすぎて、その間に弾が飛んできてやられてしまうとか、そういうシチュエーションが結構多かったので。

それであれば指の形とか頭の中で処理できる形で持っていきたかったんですよ。仮に指で形を作っていくのであれば、確認する必要がないじゃないですか。

ぜ：なるほど、それではストII的なボタン操作というか…。

井：いや、というよりも感じ的には楽器の和音を弾くような感じですね。

ぜ：はぁ、なるほどなるほど。

R：弾避けという言葉が出たのでちょっとお聞きしたいのですが、自機を狙ってくる速い弾をまとめて大きく避けるタイプの弾避けと、ばらまかれた弾の隙間を見切ってぬっていくタイプの弾避けと、どちらが好きですか？

井：やっぱりばらまかれた「こんなの通れるのか？」みたいな弾の中をすり抜けるのが一番面白いですね。



ワイヤーフレームのみですべてが表示されるシーン。実はあっとおどろく設定が…。

R：自機の攻撃手段に、敵弾を消せる「レイディアントソード」があるので、敵の攻撃パターンを作ったり、バランスをとるのがかなり大変なんじゃないかと思うんですけど…消せない弾もあるので…それ程でもないのかな？その辺はどうですか？

井：ええ、確かに難しいです。初めはもうすべての弾を消せるようにしてもいいかなと思ったのですが、それだともうソードしか使わなくなるので。

R：他のゲームと比べて弾のスピードが遅いと思うのですが。

井：遅くしてます。

R：それは横画面ということに起因するのでしょうか？

井：それもありますが、敵弾を見切って隙間をぬっていくような弾避けのゲーム性にしようとするなら、弾速が遅いほうが、より多くの人に弾避けの面白さを味わってもらえると思いまして。

R：最近では、怒首領蜂などでそういった弾避けの面白さが、一般の人にも広まって来ていると思うのですが。

井：怒首領蜂は、開発側の姿勢がプレイヤーに伝わったという感じですよね。

R：レイディアントシルバーガンにも弾避け自体はそれに近いものがあると？

井：ええ、そうですね。

トレジャータイトルに注目！

ゆ：最後にゲーメスト読者に対して、アピールなどあったらお願いします。

前：トレジャーとしてアーケードに参入させてもらって、これからどんどん進出していこうと思ってます。

トレジャーの名前をプレイヤーの皆さん、オペレーター、ディストリビューターの方々などにも知ってもらわなくてはいけませんから、レイディアントシルバーガンを胸を張って第一弾だといえるものに仕上げて、皆さまの元にお届けしなければと思っております。

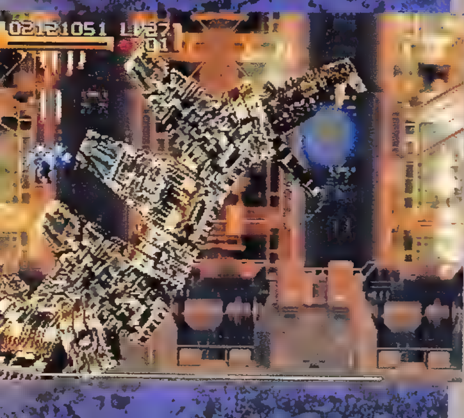
——ありがとうございました。

REDのプレイ感想

まず、グラフィックとサウンドが素晴らしい。好みの問題もあるとは思うけど、シブ目のグラフィックで統一された硬派なSFシューティングは最近少ないので、この系統が好きな人には特にオススメしたい。演出が素晴らしいこともあり、特に後半のステージのボス戦は非常に盛り上がるぞ。

操作性の面では、3ボタンで7種類のショットを使い分ける攻撃システムが新鮮で面白い。ややマニアックで、慣れるまでは難しく感じてしまうかもしれないが、各ショットの性質を理解して、対応しているボタンを指に覚え込ませれば、楽しくプレイすることができるようになるだろう。

弾避けの感覚は、本文中にもある通り、やや遅めの弾が多く、弾幕の隙間を見切ってくねくねと避ける感じの弾避けを楽しむことが




新機種
KONAMI
キミは凶悪宇宙人「GUMETS」に遭遇したか!?
特殊部隊「センチネル エンジェルス」
となってやっつけろ!!
西暦2017年。突如宇宙から
異星人が襲来。その圧倒的科
力の前には人類に為す術はな
敗退をつづけていった。地球人
類はこのまま滅亡するのか
その時、合衆国大統領は最
の決断を下す。特殊部隊「セン
ネル エンジェルス」の出動待
を解いたのだ。もはや異星人
か残されていないのだ。
TERABURST
の出撃待機を解除する
圧倒的不利な戦況を
一気に転換する術は他に無し
合衆国政府国防省特命
SENTINEL ANGELS
COLLECTION
New Line Up
FISHING SIMULATION
HORSE RACING
BassAngler
© 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
バスアングラー
キミは、ブルブル震えるリールを体験したか!?
Biting!
1large
FISHING SIMULATION
フィッシングシミュレーション
随一のリアルさと大評判！
HORSE RACING
DARK HORSE LEGEND
ダークホースレジェンド
© 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
キミだけの"穴馬伝説"をつくれ!!
白熱の
レース結果は
競馬新聞風に
レポートされる!!
伏兵現わる
KCE R


KONAMI
GUN SHOOTING
TERABURST™
テラバースト
©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
絶賛稼働中!!
「GUMETS(ガメッツ)」とは
Genetic Unidentified Manlike Extra Terrestrial Soldier
(発生未確定人型地球外兵士)の略称である。
ヤツラは母星をもたない戦闘種族で、他の惑星の文明と
生物のDNAを改造し自らの兵器として利用する。
それらを繰り返すことにより「究極のGUMETS(ガメッツ)」を誕生させることが目的なのだ。
1998 KONAMI SPR
GUN SHOOTING
FIGHTING GAME
Debut!! Brand
FIGHTING GAME
BATTLE TRYST™
バトルトライスト
©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
アレックス 3/23より参入!!
新ボス参入!!
キミも「BATTLE TRYST-SHOW」に参入せよ!!
キタジマ 3/14より使用可能!!
エレイン (ガイアポリス黄金竜の剣) 3/14より参入!!
キャラデザインは「ツインビー」シリーズの"SHUZILOW.HA!"だから、ひょっとしたらあのキャラも!??
コナミ株式会社
本社/〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 TEL.03-3432-5787 ホームページ/http://www.konami.co.jp/
TERABURST™ BATTLE TRYST™ Bass Angler™ DARK HORSE LEGEND™ are original game products created by KONAMI CO.,LTD.. KONAMI CO.,LTD. reserves all the copyrights, trademarks and other industrial property rights with respect to these products.
■この広告に記載されている筐体・画面写真・内容等は予告なしに変更する場合がありますので、ご了承願います。

秋田新幹線もいいけど、まずはほくほく線(初級)から始めよう!

電車でGO!2 高速編
LET'S GO BY TRAIN! 2 ™

本誌プレゼントページ(P150)に注目!
素晴らしいプレゼントがあるぞ!

感謝御礼!待望の『電車でGO!2　高速編』がいよいよ出発進行しました。街のゲームセンターでは黒山の人だかりができ、好調な稼働状況を見せていますが、今回はまず、ほくほく線(初級)を中心に、じっくりと解説していきたい!

担当:GYU　協力:DE.(爆)　

前作から1年、ブームの幕開けはまたここから始まる…
『電車でGO!2 高速編』AOUショー出展ルポ

スーパー電車ガールズ登場

去る2月18日、19日の2日間、千葉の幕張メッセで行われたAOUショーにて、我らが『電車でGO!2　高速編』が、一般稼働に先駆けてお披露目された。

前作も、ここでの出展を皮切りにして、電GO!ブームに火がついた形だが、今回は前作の人気もあってか、その注目度はかなり高かった。

タイトーでは、この期待に応えるべく、さまざまな企画、イベントを用意して、僕らを迎えてくれた。

まず目を引いたのが「スーパー電車ガールズ」なるギャルの集団!昨年のAOUショーでも電車ガールズが登場して話題となったが、その派手さぶりはさらにパワーアップ。まるで某ミニ○○ポリスを思わせるコスチュームであった。

そして司会者には、昨年行われた電車でGO!のイベントの司会でおなじみの、電車モノマネの上手な立川真二氏と、開発者・菊池正行氏が務め、「ガールズ編」「鉄っちゃん編」など、さまざまな趣向のイベントを休むヒマなく展開。大勢のお客さんをこれでもかと言わんばかりに盛り上げていた。

一般のお客さんには、やはり新幹線「こまち」の関心度は高く、これを選択してプレイする人が多く見られた。また、新しいシステムとなった「通過」も、おおむね好評のようだった。

いずれにせよ、順調な滑り出しを見せた電GO!2。今後のアーケード市場を大いに盛り上げてくれそうだ。



司会の立川さんの名調子ぶりは、電GO!2でも止まらない!

開発者自ら司会!



ハイ、毎度おなじみ菊池さんでございます。開発者自ら司会をするなんて、エライじゃありませんか!



立川さん、GREAT運転士DE(爆)・さん、スーパー電車ガールズの豪華3ショットだ。

運転士見習い全員集合！

電車でGO!2 高速編
LET'S GO BY TRAIN! 2

運転士養成講座

PART 1

今月のお題

ほくほく線（初級）直江津〜犀潟（さいがた）



今回は初心者のための路線攻略として、ほくほく線（初級）の1区間目、「直江津〜犀潟（さいがた）間」を徹底攻略していこう。これを読めば、キミも立派な運転士になれる!?

前号の予告どおり、今回は「ほくほく線（初級）直江津〜犀潟間」の路線攻略をお届けしよう。前作をプレイしたことがないという人は、ここで電GO!2の基本をマスターするもよし、前作以上に電GO!2をやり込んでいるという人は、自分の腕前を確認するつもりで読んでほしい。

ちなみにこの攻略は、ほくほく線（上級）にも十分適用できるぞ。それでは出発進行！

リプレイに入る前に…ほくほく線(初級)の運転方針

電GO!2の路線攻略は本誌でも初めてということで、本題の路線攻略に入る前に、とりあえず「ほくほく線（初級）直江津〜犀潟間」を確実にクリアするための、簡単な運転方針について説明することにしよう。

今回取り上げる「直江津〜犀潟間」という区間には、途中に「黒井駅」という通過駅があり、電GO!2になって採用された新システム「通過」を早速体験することができる。

この「通過」というシステムは、各通過駅に設定された予定通過時刻にどれだけ正確に通過できるかということを判断するシステムで、電GO!2をプレイするうえでの重要なキーポイントとなのだ。

しかし初級コースの「直江津〜犀潟間」では、画面上に運転のアドバイスが表示されるので、指示にきちんと従えば、予定通過時刻と実際の通過時刻にそれほど違いが出ることはないハズ。

もちろん定刻どおりに通過して「定通ボーナス」をゲットできればいうことなしだが、とりあえず無事にやり過ごせば、区間走破にまったく影響しないだろう。

ではもう1つのキーポイントである「停車」について考えてみることにしよう。

電GO!2では、前作よりも全般的にブレーキの効き具合が強くなっているので、初心者はもちろんのこと、前作をやり込んでいた人でも、うまく停車することができないかもしれない。



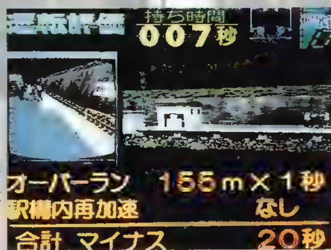
画面左上の予定通過時刻に注目ーできるだけ正確に通過せよ。



右上に見えるオレンジ枠のひし形が停止線となる。前作のものとは違うので注意。

しかしこのほくほく線（初級）コースでは、停車でどんなにひどいミスを犯しても、20秒以上減点されないように設定されている。初心者にはなんとも嬉しい設定なのだ。

30mオーバーしても20秒減点、極端にいえば、999mオーバーしたとしてもマイナス20秒…といった具合なので、ここはブレーキの効きの確認を兼ねて、軽い気持ちでチャレンジしてみよう。



初級では、どんなに停車でミスしても20秒以上減点されないぞ。

ちなみに、ほくほく線（初級）のスタート時の持ち時間は30秒。つまり停車に失敗したとしても、道中のペナルティポイントで無駄なミスをしなければ"スタート時の持ち時間30秒ー停車時の減点20秒＝残り持ち時間10秒"ということで、1区間目で絶対にゲームオーバーにはならない。

で、今回の運転方針は「道中は絶対にミスしない」ということに決定。もちろんこれから紹介する記事は、「定通＋0m停車」によるパーフェクトプレイを目指したものだが、まずは無事にクリアすることを目標にしていこう。



道中で減点されないようにすることがクリアへの近道だ。

初級のみならず、全コースで言えること ペナルティポイントに気をつけろ！

「道中のペナルティポイントでミスしない」といった運転方針が固まったところで、早速ほくほく線（初級）で引っかかりやすいペナルティポイントについて説明しておこう。

●知らせ灯確認前の見切り発車

駅から列車を発車させる際に必ず行わなければならない作業として「知らせ灯の確認」というものがある。

この「知らせ灯」とは客車のドアの開閉を示すランプのことで、コントロールパネルの上部左側に設置されている。これが点灯する前にマスコンを引いて発車しようとすると、「知らせ灯確認ミス」が働いてしまい、2秒も減点されてしまうのだ。今後も、駅発車時には必ず関わってくるものなので十分に注意を。

●減速信号&制限標識違反

道中で頻繁に出現するペナルティポイントとして、列車の運転速度を制限する「減速信号」と「速度制限標識」というものがある。これらが出現した場合は、すかさずそれが指示する速度以下に列車の運転速度を抑えなくてはならない。これに違反すると、当然ペナルティが課せられるので注意すること。

また、これらが同時に表示されることもあるが、その対処については次のページの本文中で述べているので参考にしてほしい。もちろんこれらの信号／標識といったシステムは、非常に奥が深く、ここでは語り尽くせないので、今後詳しく解説したいと思う。とりあえずは、指示された速度を必ず守るということだけ覚えておいてほしい。

●警笛吹鳴

画面右下に「警笛鳴らせ」という標識が出現したら、すかさず足元のフットペダルを踏んで指示に応えよう。無視するとマイナス5秒のペナルティを課せられる。

注意してほしいのは、標識が出現したらすぐに対応するということ。少しでもモタつくと、標識無視扱いされてしまうからだ。右足は、常にフットペダルを踏めるように準備しておこう。

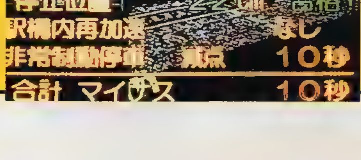
ちなみに今回は、警笛をいくら鳴らしても減点されなくなったぞ。

●非常制動

電GO!2では、停車時にブレーキレバーを「非常」に入れると、その後の運転評価で減点扱いとなった。

ただし、ほくほく線(初級)コースのみ、ブレーキを「非常」に入れて停車しても、減点は取られない。

しかし、今後別のコースをクリアしていくためにも、常に「非常」停車はしないよう心がけてほしい。



停車時にブレーキレバーを「非常」に入れると減点扱いに！

目指せ定通＆GREAT!
路線攻略
ほくほく線（初級） 直江津～犀潟間 リプレイ

ではお待ちかねの「ほくほく線（初級） 直江津～犀潟間」の攻略に入ることにしよう。今回紹介する運転方法は、「電車でGO!関東大会GREAT運転士」のDE・(爆)さんの協力の下に作成した、ゲーメスト独自のものだ。それでは、出発進行！

直江津～黒井間 路線図



直江津駅発車～制限標識地点

いよいよ直江津駅発車というところで、さっそく注意点がある。それはコンパネ上の知らせ灯が点灯したことを確認してから発車するということだ。前作では画面上に点灯される進行信号と同時に点灯したため、画面を見て出発しても良かったが、電GO!2ではタイミングが異なるので、しっかりコンパネのランプを確認してマスコンを引くようにしよう。ここでマイナス2秒の減点を取られないように。


発車するのは「知らせ灯」の確認が済んでから。要注意！

さて、無事に直江津駅を出発したとしよう。発車からそのままマスコンを引き続けて力行（加速走行）していくわけだが、黒井駅残り1550m付近で、時速35kmの運転を指示する制限標識が出現する。指示を無視すると手痛いペナルティを取られるので、時速35kmに達した時点でマスコンを抜いて惰行に移ろう。


発車後、標識の指示通り時速35kmで惰行に移ろう。

制限標識～黒井駅通過

制限標識の指示に従い時速35kmで惰行していくと、制限標識とともに減速信号が表示される。信号と標識が2つ同時に表示されている場合は、指示されている速度の低いほうに従えばOK。この場合、減速信号は時速75km以下を指示しているので、まだマスコンを入れずに、惰行したままで問題ない。


2つの指示が同時に出されたら、低速指示に従うこと。

しばらく惰行を続けていると、今度は制限標識の解除を示すマークが表示される。このマークが表示されたら、再びマスコンをノッチ5まで入れて力行しよう。ちなみに時速75kmに達する前に減速信号は解除されるので、気にしないで加速しよう。

そして時速92～94kmぐらいまで加速したら、再びマスコンを抜いて惰行に移ろう。このまま惰行しつづけていけば、車速はすこしずつ落ちていくハズ。もちろん車速が落ちることを計算に入れたうえで加速しているので、ここで慌ててマスコンを入れてはいけない。惰行のまま黒井駅を通過するのがベストなのだ。


「制限解除」が見えたらマスコンを引いて加速すべし。

ちなみに残り410m地点で警笛標識が出現するので、ペダルを踏むのを忘れずに。

さて、いよいよ残すは黒井駅通過だが、通過10秒前というところで、残り220～230m地点で時速80kmぐらいを保てば、「定通」の可能性が高い（図写真参照）。


予定時刻にピッタリで通過。「定通ボーナス」ゲットだ。

黒井～犀潟間 路線図



黒井駅通過～犀潟駅進入

黒井駅を無事通過することができたなら、そのまま惰行で進んでいく。すると犀潟駅残り1230mぐらいの地点で、時速70km以下での運転を指示する減速信号が出現。もちろんこの指示に従わなければペナルティを与えられてしまうのだが、ここで焦ってブレーキをかけてしまってはダメ。この運転方法なら、減速信号が実施される地点までに、惰行のまま時速70km以下に自然に減速できてしまうのだ。ここで下手にブレーキをかけてしまうと、犀潟駅での停車プロセスにあまり時間をかけられなくなってしまうので注意してほしい。

さて、惰行のまま減速信号の指示に従いしばらく進んでいくと、今度は進行信号が表示される。この進行信号が表示されたら、すかさずマスコンをノッチ5に入れて、ふたたび時速80km強まで加速しよう。この力行の意味は、犀潟駅に停車するための時間をできるだけ稼ごうとしてのこと。かける時間が多ければ多いほど、より正確な停車が可能となるからだ。


これまでの流れ通りに惰行し続ければ減速しなくてもOK！

マスコンを入れて車速を時速80km強まで上げたら、また惰行の状態で進んでいくわけだが、今度は犀潟駅残り480m地点で、時速45km以下の運転を指示する制限標識が点滅表示される。

ちなみにこの速度制限標識の点滅は「速度制限の予告」を意味し、この点滅が終了した時点から「速度制限の実施」が行われる。この標識の見方と意味は、今後の攻略に欠かせないものとなるので、きっちり理解してほしいところだ。


この進行信号が見えたら、時速80km強まで加速して時間を稼げ！

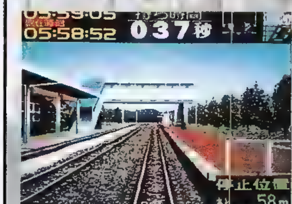
話を元に戻そう。制限標識が点滅表示されても焦る必要はない。停車にかける時間を稼ぐために、少し減速を遅らせたほうがいいからだ。実際に減速し始めるのは、残り430m地点ぐらいからでもいい。このあたりから、ブレーキノッチ7を使えば、速度制限が実施される残り270m地点で、指示どおり時速45kmまで減速できるはずだ。

実施区間に減速が間に合ったなら、後は惰行のまま犀潟駅に進入していくだけ。じっくり停車に取りかかろう。


残り430m地点でブレーキをかけて減速。時速45kmまで落とそう。

犀潟駅停車

惰行のまま犀潟駅に進入したら、残すは停止線ドンぴしゃをめざして停車するのみ。停車のコツとしては、停止線残り50～60m地点（このときの車速はおよそ時速40km）でブレーキノッチ7で制動し始め、停止線が近づくにつれてブレーキをゆるめていくといったところ。具体的なコツについては自分で研究してもらうしかないが、ここまでに停車の時間をたっぷり稼いだハズなので、慎重にやれば0mで停車も十分に狙えるぞ。


残り50mを切ったところでブレーキ7で減速。少しずつ緩めるのがコツ。

そして最後に注意点をもう1つ。停車時はブレーキレバーを「非常」に絶対に入れないことだ。初級では減点を取られないが、これからのプレイを考えたら、厳重に注意しておいたほうがいい。前作でクセになっていた人は、しつこいくらいにこのことは言っておこう－それではまた次回。


見事に「GREAT」をゲット！停止線は、右上にあることに注意！

次回予告

さて、次号が出る頃には皆さんのところに電GO!2が届いていることかと思うが、予定としては、やはりファン待望の「秋田新幹線 こまち」リプレイといきたいところだが…もしかしたら内容に変更があるかもしれませんので、そのときはご了承ください。



秋田新幹線の攻略も熱望されているが、今後のプレイヤーの動向を見守りつつ、内容を決めていきたいと思う。

バトライダー情報

バトライダー ハイスコア集計　始動！

町中で熱く盛り上がっているバトライダーのハイスコア集計がいよいよスタートだ!! 集計対象はBバージョン。コースはもちろん「上級コース」限定！詳しくは4月30日号（3月30日発売号）にて。それまで腕を磨いておこう！

オペレーターの皆様へのお知らせ

「アームドポリス　バトライダー　Bバージョン」に関して、現在、エイティング／ライジングではROM無償交換を行っています。Bバージョンロム交換に対してのお問い合わせは下記までお願いします。株式会社エイティングTEL 03-5711-8195

※受付時間

月曜〜金曜（祝日除く）AM10：00〜PM5：00

※詳しくはゲーメスト3月30日号（2月28日発売号）およびコインジャーナル3月号（2月28日発売号）のエイティング／ライジング広告にて。「バトライダーROM交換　申込書」があります。

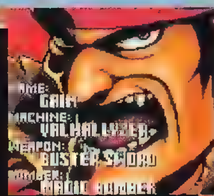
後半戦に突入！Bバージョンも登場！



今回の攻略は6面道中＋αのみ、とはいえ内容は盛りだくさん。頼むから読めい。

担当：C・LANS＆MVP　©EIGHTING／RAIZING 1998

遂に悲願達成!! ガイン専用オプション ギャラクシー・ヴァルハライザー

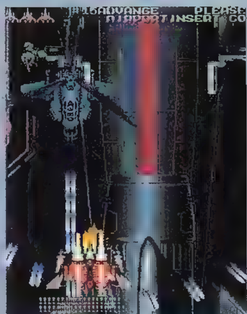


君は魔法大作戦シリーズでのガインのエンディングを覚えているか？賞金を得たガインは鼻息荒く愛機をチューンナップ。パーツをゴッテリと装着し、巨大化したヴァルハライザーが出陣するが、一瞬で失速、大破するという無情なものであった。

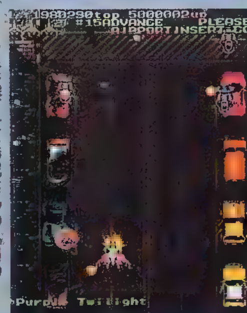
だがその悔しさが実るときが来た！バトライダーのガインでは、あの機体が操作できるのだ!!

で、やり方。まず1UPを逃がす。そして死ぬ。オプション取る。以上だ。というか、正確な条件は左の表の通り。もし君がオプション大嫌い君であれば、あえて死ぬ必要もなく、ちょっぴりお得な感じになるね。

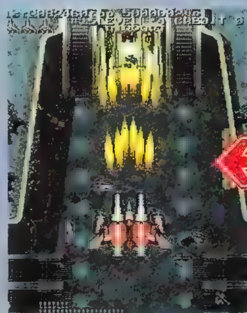
成功するとガインのオプションは肥大し、懐かしのスーサイダルダガー（ホーミング）を撃ちまくれる。当たり判定はもとのままなので安心したれい。



当たり判定は変わっていないのでホッと一息やね。



1UPを逃がしてお兄さんの「NO〜」に耳を傾け…。



死んでオプションを取れば晴れてうっしゃら〜。けど都合2機損。

ギャラクシー・ヴァルハライザー条件	
練習・一般・上級コース	1UPアイテムを逃がしてからオプションのないガインがオプションアイテムを取る
特別コース	1UPアイテムを逃がしてから、オプションのないガインが出陣する

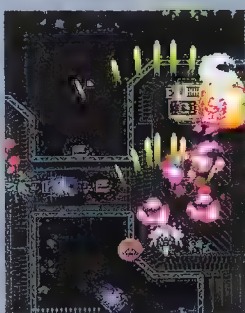


一気にフルストックになる喜び！ スペシャルエクステンド



残機0。ボムなし。こんな四面楚歌的状況って結構あるもんだよな。そんなときにはこれ。一発で残機がMAXまで増えるおいしいエクステンドがあったぜシャー。

とはいえ世の中そんなに甘くはない。2機増やすためには、なんと1UPを3個も逃がさなくてはならない。プセ〜。



苦労したぶんだけうれしさもひとしお。でもねえ…。

スペシャルエクステンド条件
1UPアイテムを3個逃がしてから1UPアイテムを取る

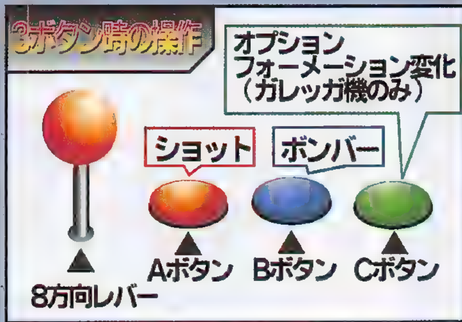
違いのわかるコーナー
B VERSIONの相違点

密かに浸透しつつあるバトライダーBバージョン。一体これはなんなのか?その疑問にお答えするぞ。

まずはBバージョンが登場した経緯から語らねばなるまい。Bバージョンのロムはエイティング/ライジングが無償で交換しているもので、2月中旬を境に出回り始めた。

その主たる理由は特定の箇所での長引く稼ぎの撤廃と隠し操作系の若干の変更。ゲーム内容には前バージョンから変化は見られないので「これまでの俺のやり込みが無駄になっちまってこりゃあもうやる気がしねえっす」現象はないのでこれまで通り精進してくれたまえ。

バトライダーでは、A・Bボタンがゲームの標準仕様である。ただし、Cボタンの接続は可能となっている。Cボタンはガレッガ機体専用のオプションフォーメーション変更ボタン(A・Bボタン時はコマンド入力でオプションフォーメーション変更)。くすんだ鋼鉄の世界を愛し、鈍く光る光沢に魅了されたガレッガ野郎全般のもどかしい感触を払拭することとあいなった。しかしそれはCボタンの仮の姿…第2の使用法が存在した。スタートを押しながらCボタンで連射数を下げることができるのだ(A・Bボタン時はスタートボタンを押しながらレバー上で対応・Bバージョンのみ)。これで今日から後先考えずに連射することができるね。




連射数を下げられるなんてもう俺は俺は…。破格の7連射まで下がる。

連射速度コマンド

		連射速度
連射速度を上げる	S+A もしくは 手連射によって	(最低) #7▶8▶ 10▶12▶
連射速度を下げる	S+C もしくは S+↑ (Bバージョンのみ)	15▶20▶ 30▶60 (最高)

伝説のあのボス再び!!
ブラックハートmk2

ブラックハートがいるならば、当然本命の「ヤツ」もいるわけで…。男なら挑め!!

ブラックハートmk2…多くのシューターがラスボスを目前に散っていった伝説のボス。ひたすらばらまかれる弾幕、そして悪夢のワインダー攻撃…ヤツが帰ってきたー こりゃ困ったねと。

そんなわけで解説。ボスモードはともかく上級モードにて、たとえ偶然でもいいからブラハー2が出たって人はおそらくムチャ少ないんではないかと思われる。それもそのはず、こいつの条件は実にわかりにくい。



なんと今回は、ワインダー攻撃が第3形態のみならず、第1形態でも来る。攻略ページに飛べ!

ブラックハートmk2出現条件

①HIGHWAYステージクリア時にガレッガ機体が残機に存在する
②強化タイプの種類を3種類以上選択する
出現ポイント
HIGHWAYステージクリア後

右の表を見てくれ。②の「強化タイプ3種類」があまりにも穴。絶対わかんないわなコレ。かみ砕いて説明すると「自機を選ぶボタンを3機体全部変えろコラ」ということになる。これを満たせば、あとはガレッガ機がいればOK。

しかしいずれにせよ「全ボスと闘おう計画」はさらに困難を極めるものになったことはいうまでもない。なお、ボスモードで存在するボスは、すべて上級コースでも出すことができる、ということを付け加えておこう。じゃ。

～今回の稼ぎ至難～
自機で稼げ!!

自機で稼ぐ…あまりにも当たり前すぎてヘドが出るね。自機がいなければプレイできないからね。さらにいえば金がなくてもプレイできないから、プレイする前に資金を調達するってのが第一かな。さすがにくどいね。本題に入ろう。

いくら強くて楽な機体を選んでも、それが稼ぎに向いているとは限らないわけで、稼ぐためのベストな機体の選択は非常に重要だ。

ひとことでいうと、このゲームで稼ぎに向いているキャラは、ズバリ「ボンバーが長い」キャラだ。例えば写真の場所では、ボンバーが強く、発動時間が長いキャラであれば1発で12個の勲章を出すことができる。ボンバー丸々1個得するわけだ。

ちなみにボンバーの長さだけを見た場合、ベストな機体はそれぞれ…

- ●デフォルト…マリア
- ●魔法シリーズ…カー・ペット
- ●ガレッガ …フライングバロン

となる。この3機体で組むのがベストとはいい切れないが、ある程度指針にはなるだろう。すべてを決めるといってもいい機体選び。少し慎重に検討してみよう。


この場所はボンバーが長いキャラなら1つで勲章をすべて出せる。

●バトライダーの「どうしてもこの場所が越えられない」「この敵が倒せない」など、キミのHELP!にゲーメストがお答えします。質問攻略内容をハガキに書いて送ってください。宛先は〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 株式会社 新声社 ゲーメスト編集部「バトライダーなんですか」係まで。締め切り：3月30日(消印有効)

●バトライダーの「どうしてもこの場所が越えられない」「この敵が倒せない」など、キミのHELP!にゲーメストがお答えします。質問攻略内容をハガキに書いて送ってください。宛先は〒101-8035 東京都千代田区神田神保町1-26 株式会社 新声社 ゲーメスト編集部「バトライダーなんですか」係まで。締め切り：3月30日（消印有効）

一風変わって長期戦

6面道中攻略

ZENOVIA CITY

道中が長く点数稼ぎポイントが盛りだくさん。もちろん敵のバリエーションも豊富でなかなかあなどれない!!

6面は今までの短い面とはうって変わって、スクロールが止まる中ボス的存在が3つもある非常に長い面となっている。

攻略のほうもMAPと照らし合わせて見ないとわからなくなりやすいので注意してほしい。

6面の危険性

6面は長く、ボスがなかなか出てこない。これはつまり慣れると死なない、ということである。

ここで注意したいのがランクである。残機があり、しかもなかなか死なないので、1UPが出るし弾数も多くなりランクがどんどん上昇してしまうのである。

そこで、無理矢理1UPを逃すか、もしくはわざと死んでランクを落とすことが非常に重要な面となっている。一種のトラップなのだ。いい気になってノーミスで進むと後で手痛いしっぺ返しが待っている。計画を立てて死んでいくようにしてほしい。


6面では残機計画をしっかりと。

A区間 第1の中ボス砲台まで

まずは1つ目の中ボスまでを見ていこう。

最初に出てくるのが緑の浮遊中型戦車。こいつは砲台からピンクのレーザーと両脇の小砲台からの青弾連射が主な攻撃だ。

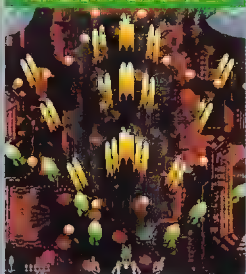
速攻で主砲を破壊するのは問題なしとして、両脇の小砲台が厄介である。小砲台は破壊すると勲章を出すが、これが青弾連射と重なっていて少し取りづらいのだ。しかも中型戦車の正面で青弾の間に入っていると、ザコの攻撃もなかなか避けづらい。従ってできるだけ正面には入らずに左右にずれて攻撃していこう。勲章をくれぐれも落とさないように。


浮遊戦車に対しては無理に正面に入らずに左右から攻撃しよう。

この後、左右に大きな砲台がある。ここは自機のショットが拡散型ならば中央真下にいれば勝手に壊せるので非常に楽だ。もしも直線的なショットならば、画面端まで行くと正面の砲台の弾がこないので、逆サイドからの弾に注意して倒していくといい。

片側を倒したらもう片方の正面に行く時に弾に当たらないように注意すること。

自機が拡散型

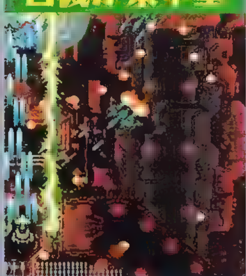


大砲台を抜けると浮遊中型戦車が登場して、次に左右に砲台が設置してあるところに出る。

ここには背景の橋に大量の勲章が隠されているのでボンバーを使っていきたい。ボンバーがないなら砲台を壊していこう。

この後は左右にザコを出すハッチがあるのみ。だがしかし、このハッチは背景扱いでショットでは破壊できない。従ってザコがどんどん出てくるので勲章を取り逃さないように。もしボンバーがあるなら是非使ってみよう。ハッチを壊せるし、勲章がたんまりあるぞ。

自機が集中型



中ボスⒶ 回転大砲台

さぁ最初の中ボスだ。こいつの攻撃は4つ。

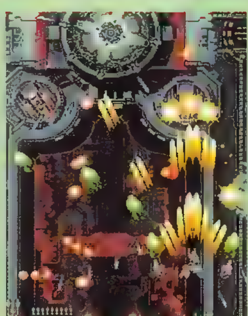
①大砲台からのらせん状弾
②大砲台についている小砲台から青弾
③手前の2つの砲台から広角弾
④左右のレール上にミサイル砲台

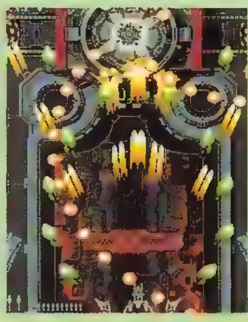
この中ボスとはなるべく画面中央付近で戦う。④の攻撃は気にしなくていいぞ。

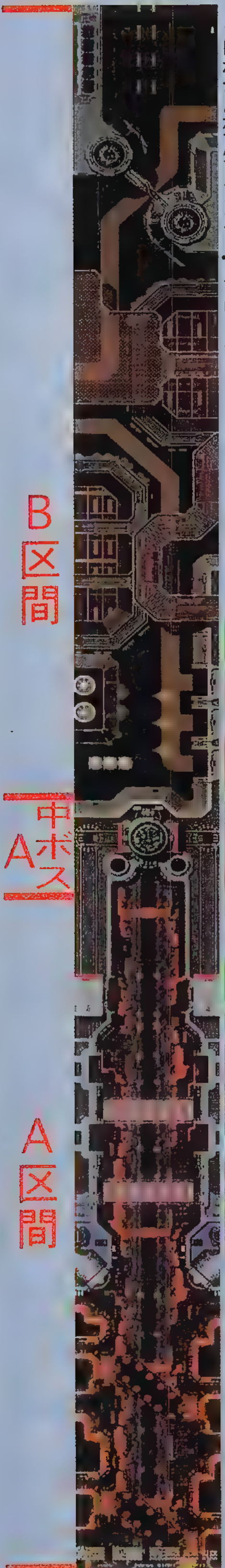
基本方針はまず速攻で③の砲台を2つとも破壊することである。左右に大きく動きつつ破壊していこう。

②の砲台を破壊していくに従い①の弾が多くなる。写真の位置がこのらせん状弾の安全地帯となっているので（中央ちょいずれ）、最後はここに入ろう。

とにかく開幕が一番厄介なので、ボンバーを使って③の砲台を破壊してしまうのもいい手である。


最初は左右に大きく動いてかわしていく。左からスタートしよう。


周りの砲台を破壊すれば、ここが安全地帯だ。



天地を揺るがすアグレッシブ攻略

B区間 ザコ戦車地帯

中ボスを抜けるとほんの少しばかりザコがくる。その後ろには重要な物体が存在する。

その重要なものとは、緑の中型戦車である。こいつはすべてのパーツを破壊してから破壊すると、なんと、

「ボンバーアイテム（大）」

になるのだ。

中ボスを過ぎたら画面上方にいて、出現と同時に重なってしまうとよい。この時左右のキャタピラをちゃんと破壊するように心がけるといい。



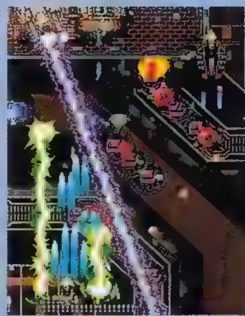
出現と同時くらいに重なってパーツをすべて破壊しよう。

この後はレールがあってその上を移動するザコとの戦闘となる。

このザコをきちんと倒していって、ボンバーアイテムをたんまりと回収していくこと。

少したつと、「ビーッ」という音とともに茶色の中型戦車がビームを撃ってくる。このビームはいまいち撃つ方向が定かではないが、音がしたら素早く動いてかわしていこう。

この茶色の中型戦車は合計2台出現するので、2台目のビームもきっちりとよけていこう。ビームの避け方は、まず中央にいてそこでビーム音がしたら少し左に動くのを2回繰り返すといい。こうすると中型戦車に撃ち込めるからだ。


突然のビームにやられるな!!音を聞くとすぐにわかるぞ。

さて、次はなんかバトルガレッガで見たことあるような奴が登場だ。中央のコアの周りを小砲台が8つ、クルクルと回っている。

この8つの砲台からは青弾連射やら壊せる弾やらとランダムで3種類の攻撃をしてくる。

しかも、8つの砲台を壊すと今度は中央のコアから丸弾を5WAYに撃ってくる。これも破壊すると最後は台座から全方位に16WAYをばらまいてくるのだ。

これが2つも並んでいるので、普通に倒していくのはかなりツライものとなる。

従って、最初左側で弾をよけつつ、2つとも出現させた時点で先ほど溜めたボムを使うのが簡単かつ最も安全であろう。くれぐれも無理しないように。

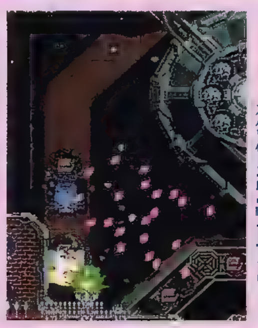
ボンバーを節約したいのなら、周りの小砲台を1つ残して破壊していけば楽になるぞ。

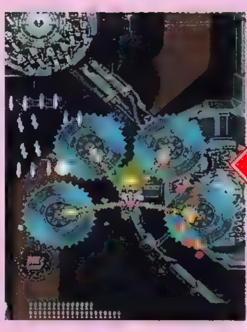
ここを越した瞬間に右上から茶色の中型戦車のビームがくる。

先ほどと同様に音で判断するのがいい。2台の中型戦車のビームを左で誘って右によけていけば撃ち込んで破壊できるぞ。

ここはザコもからんでくるのでできるだけ早く中型戦車を破壊したいところ。

ああ懐かしの「狂気弾」再び!


最初は左側で弾を避けつつ2つ目を待つ。


2つ目が出現したら「ボンバー!!」残った台座は重なって弾封じだ。

C区間 その① レーザー砲台について

中ボスⒷを抜けた後すぐに左右にオレンジ色の巨大な砲台がある。

この砲台は、ピンク色のレーザーを出してくる。そしてこの砲台を破壊すると今度はらせん状に弾を出してくるのだ。

そう、こいつは5面道中に出現してきたオレンジ色の中型戦車の砲塔部分なのである。

どちらか片側を集中的に狙い、きちんと破壊してからもう片側を壊しにいくのは今までどおり。ただし逆サイドからのピンク色のレーザーは思ったよりもくらいやすいので注意したい。

片側を壊してもう片側の相手をするぐらいで、すでに中央からは新たに黄色いロボットが出現しているだろう。黄色いロボットからの弾もなかなか厳しいので、ここは迷わずボンバーを使うといい。無理はするな!!

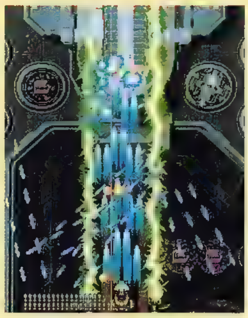

ここまでにできるだけ壊しておいてボンバーを使おう。

中ボスⒷ 大砲台＋小砲台×8

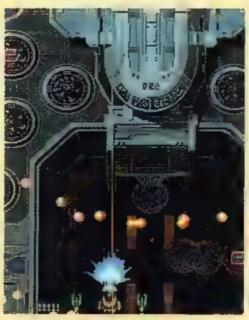
第2の中ボスは中央に大型砲台があり、周りを小型砲台が左右4つずつ設置してある砲台の寄せ集めとも言える奴だ。

このボスはとにかく左から右、右から左へ少しずつちょんちょんと動いていくのが重要。

中央の砲台の丸弾を高速で撃ってくる奴の周期に合わせていくのが重要だ。


どちらかの端から少しずつ動いていく。引きつけがポイントだ。

まずは左右の小砲台を破壊する。残った中央は丸弾を撃ってくる砲台のカバーが閉じている時に攻撃するといい。この砲台を壊すと丸弾を広角に撃つようになるからだ。しかしこれも少しずつ動けばOK。


高速広角弾になっても少しずつ動けば当たらない。ビビるな!!

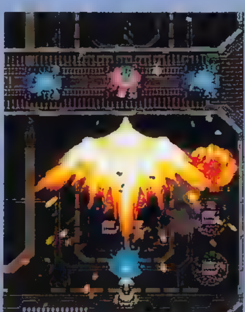
C区間その② 復活砲台地帯

レーザー砲台が終わると次は復活砲台地帯となる。

この復活砲台とは中ボスⒶのところで左右のレールの上を移動していたあのミサイル砲台のことである。

このミサイル砲台がハッチから出現して3連ミサイルを撃ってくる。このミサイルはなかなか避けづらいので、復活するとはいえど次から次へと破壊していくほうがいい。

また、ハッチは自機が近づくと閉じるので、これを利用するのも手である。このハッチはボンバーで破壊すれば二度とミサイル砲台が出てこなくなる。


復活砲台ハッチはボンバーで破壊するといい。残ボンバーと要相談。

●バトライダーの「どうしてもこの場所が越えられない」「この敵が倒せない」など、キミのHELPにゲーメストがお答えします。質問攻略内容をハガキに書いて送ってください。宛先は〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 株式会社 新声社 ゲーメスト編集部「バトライダーなんですか」係まで。締め切り：3月30日（消印有効）

さて、レーザー砲台の後まずは右上に復活砲台がある。と同時にレールの上をザコが大量に移動している。

そこで、このレール上のザコからボンバーを回収してハッチをボンバーで破壊してしまうといい。

次は中央に出現してくる。それと同時に左の緑の中型戦車がいるので、同様にボンバーを使いつつハッチを破壊して緑の中型戦車の上に重なり、ボンバー（大）を回収していこう。

この緑の中型戦車は出現しないこともある。この場合はボンバーを使わずに復活砲台をひたすら撃つようにする。

3つ目の復活砲台は2本目のレールの後に中央に出現してくる。これもひたすら破壊していく。

つまり、この地帯を抜けた時に最低でもボンバーを1個以上にしていくわけだ。レール上のザコのボンバーアイテムをひたすら回収しよう。

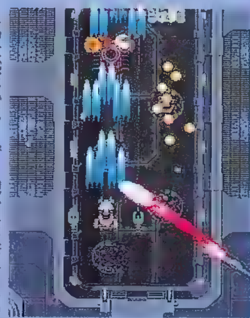
D区間 長い道中もいよいよ最後

中ボスを抜けると再びオレンジのレーザー砲台。速攻重視で片側ずつきちんと破壊していこう。

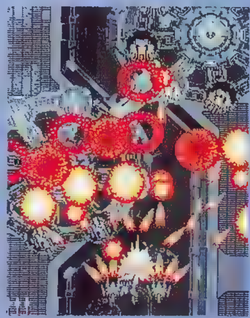
攻撃力のない機体で2つとも壊せないならば、片側のレーザー砲台の砲身を溜め待機中のオーラで片方だけ破壊して泳がしておけばいいだろう。

少しザコ戦車がきた後、再びあいつがくる（写真参照）。

先ほどとは配置が逆で左・右と設置してあり、大きさも若干大きい。右端で弾よけをしつつ2つ見えたら必ずボンバーを使おう。



こんな感じでレーザー砲台を泳がすといいだろう。



2つ合わせてボンバーを使えば、確実に50万以上稼げるのだ!!

最初のものとは違い、ボンバーで破壊していくと2つ合わせてなんと「50万点」以上稼げるからだ。

つまりここは1UPしやすい場所とも言える。残機が多いならば、事前に1機つぶしておくようにしないと思わぬ1UPアイテムにあわてることになるぞ!!要注意。

バトルガレッガの2面ボスである「マッドボール」に非常に似ているあいつを抜けると、次は黄色の戦車が左右→中央→左右と計5台並んでいる。なかなか激しい弾を撃ってくるので左右に大きく動きつつ切り返していこう。

ここでボンバーはいくつあるかな?

きちんと使うとこと使わないところを守れば絶対に1つ近くはあるはずだ。というのも次のばらまき砲台地帯が異常にキツイのでボンバーがないと野性のカンにまかせた避けをしなくてはいけないのだ。まぁ普通は抜けられない。

で、その問題となるばらまき砲台地帯。

左右に青弾をばらまく砲台が4つずつ計8台。そして中央からは黄色の戦車がきて、加えてザコもからんでくる。どうすんだコレ?

基本方針としては、とりあえず左右どちらかのばらまき砲台4つを集中して破壊して、逆サイドはスクロールで消してしまうといい。

ばらまき砲台は正面から少しずれた位置が安全で、この位置をキープしつつザコの弾を上下の動きで避けていく。

ここで粘って黄色の戦車から弾がきた瞬間にボンバーを使う。

この時にザコを一掃したいところだが、がまんして砲台すべて破壊するのを優先しよう。

自機が直線的なショットの場合最初の粘る段階ですでにザコの弾が厳しい。

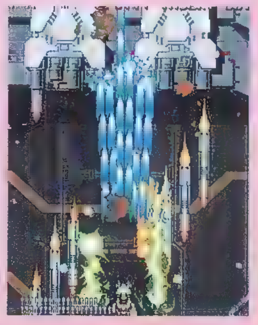
そこでできるだけばらまき砲台の正面ちょいずれをキープしつつ様子を見て少し中央のザコも倒しにいくようにして、キツくなったらボンバーを使おう。そしてばらまき砲台を破壊した後に出る小さいボンバーアイテムを1つ取り、少し粘ってボンバーを使い次の砲台のボンバーアイテムを1つ取って…を駆使してなんとか切り抜けてもらうしかない。

中ボスⒸ 大型ミサイル砲台

最後の中ボスは2つの大型4連ミサイル砲台である。このミサイルは破壊できるが、やや堅いので正面にはいないほうがいいだろう。

また、ここはザコも同時に出てくるのでなるべく早く切り抜けたいところだ。

基本的には左右の砲台の間に入って細かくザコの弾をよけていこう。ボンバーが3個以上あるならここで使ってもいい。



この間に入ってザコの弾を避ける。貫通弾なら砲台正面でもOK。

抜けられるか?



どうするんだコレ!!でも少し粘ってボンバーパターン



まずは砲台正面より少しずれた位置で上下に動きつつ粘る。



そして黄色い戦車が出てもうだめだ!!と思ったらボンバー発射。



壊した砲台の小さいボンバーアイテムもこまめに使うとなおベスト。



↑6ボス

D区間

中ボスC

C区間

中ボスB

6ボス攻略は次回まで待ってね

ブラックハートmk2

ガレッガボスでこいつははずせない。
あの連射バルカンは健在だ。

よみがえる記憶…

ブラックハートの強化版であるブラックハートmk2は、バトルガレッガではラスボス以上に強力な存在であった。今回は少し柔らかく、さすがにガレッガ時代ほどの強さはないが、それでもブラックハートよりは格段に強く、手強いボスの1体であることに変わりはない。

基本的な攻撃方法はガレッガと同じだが、第1段階でもあの恐怖の攻撃「連射バルカン」を撃つようになったのが大きな変更点だ。ではさっそく段階別に対処法を説明しよう。ランダム攻撃が多いので臨機応変な対応が必要だ。

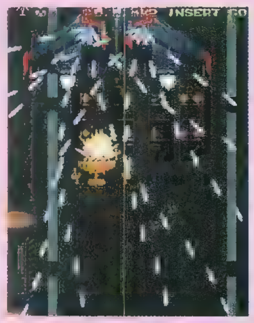
第1段階

①or②
↓
①～⑥ ランダム混合
↓
⑨
↓
①or②
↓
①～⑥ ランダム混合
↓
⑨
↓
①or②
↓
自爆

第1段階の攻撃は、今回加わった⑨の連射バルカン以外は対処しやすく、まずは小手調べといったところ。

連射バルカン（ワインダー）は、ブラックハートmk2自身の中心線を基準として、自機が右にいれば左方向へ、左にいれば右方向へ動き出す。

ワインダーの速さ自体はブラックハートと同じで、普通に撃ち込めば、第2段階へ移行するまで⑨は1回で済む。



ブラックハートmk2の中心を見て判断しよう。

第2段階

①
↓
⑦
↓
①

もしくは

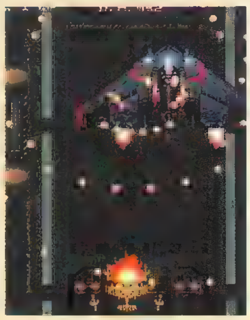
⑦
↓
①
↓
自爆

第2段階の攻撃は完全固定で、さらに攻撃方法も2種類しかないため、他の段階に比べて対処はかなり楽である。

注意するのは⑦の3WAY&8WAYばらまき弾。弾のスピードはかなり速く、またボスが不規則に動くため、下のほうにこられるとかなりよけにくい。正面をなるべく避け、できるだけ距離を取ってボスに対して斜めの位置をキープするように心掛けるといいだろう。



①の6連機雷連射はボムを使えばかなり稼げる。



そしてこの弾ばらまきの2種が交互に繰り返される。

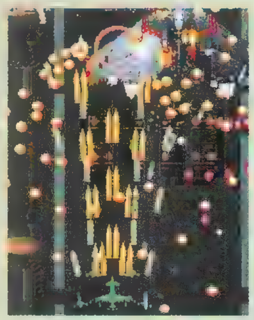
第3段階

④or⑧ ランダム混合
↓
⑨
↓
④or⑧ ランダム混合
↓
⑨
↓
④or⑧ ランダム混合×3
↓
⑨
↓
④or⑧ ランダム混合
↓
⑨
↓
⑨を撃ちながら逃げる

第3段階はランダム攻撃に混じって⑨の連射バルカンが何カ所か固定でくる。これのよけ方が非常に重要だ。

基本的にはガレッガと同じで、必ず右からワインダーが始まり、（右→）左→右→左で止む。ワインダーが反転する位置が決まっているので覚えるのが早い。レバーをコンと軽く弾く…これを1回として、まず右に3回、左に5回、右に5回、左に3回というふうにレバーを弾くとよけやすい。最初にワインダーするタイミングにだけは注意。

この形態で重要なのはバルカンを正面に撃たせること。ランダム攻撃時に④や⑧が絡むとバルカン時に正面に入れない場合がある。こんなときは素直にボンバーを使おう。ランクをうまく落としてくればワインダーは1回で済むぞ。



ランダム攻撃で最も厳しいものの1つが⑧。混合になるとさらに危険。



ワインダーは必ず右から始まる。来そうなら急いで正面をキープ。

ブラックハートmk2 攻撃一覧

①6連機雷
②ホーミングミサイル
③11WAY青弾連射
④青弾連射（片翼から）
⑤ピンク弾連射（片翼から）
⑥3連機雷（片翼から）
⑦3WAY&8WAY ばらまき弾
⑧3連2WAY×4方向 ばらまき弾
⑨連射バルカン

●バトライダーの「どうしてもこの場所が越えられない」「この敵が倒せない」など、キミのHELPにゲーメストがお答えします。質問攻略内容を官製ハガキに書いて送ってください。宛先は〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 株式会社 新声社 ゲーメスト編集部「バトライダーなんですが」係まで。締め切り：3月30日（消印有効）

CON SPO コンスポ

PS 東芝EMI 発売中 5800円（税別）

同居がバレたら即、退学!?

ずっといっしょ

既存の恋愛ゲームって、何か不条理感とか感じるよなぁ…なんて人！ ぜひ遊んでみて！

高校2年生になる、4月3日。主人公の両親は仕事の都合で海外へと旅立ち、主人公は親戚のいる丸井町のマンションで一人暮らしをすることになった。意気揚々と扉を開けると、そこには見知らぬ女の子が…ここから主人公と女の子の、同居生活が始まることとなるのだ。

同居生活を行うことになる女の子は、ゲームスタート時に3人の中から選ぶことができる。その娘たちの詳細は右下の囲みで説明するが、並木智香だと知人同士として、石塚美樹だと不動産屋の手違いでなど、それぞれ同居することになる理由が変化するのだ。お互いの立場が違えばスタート時のプレイヤーに対する印象も違うワケで、どの娘でプレイするかによって難易度が変化してきたりもするぞ。

君の好みは誰？

以下の3人が、スタート時に選ぶことになる女の子たち。それぞれ性格も、プレイヤーとの関わり方も違うから、3回遊んでみるのも一興か？



小野寺桜子

全校生徒の憧れの女王様。金持ちの娘で、男を見下している。怒りっぽく、両親と喧嘩して家出してきた。



並木智香

気さくでサッパリとした、体育会系。誰とでも仲良くなれるが、感情の起伏が激しい。プレイヤーとは両親同士が知り合いで、同居も両親公認。



石塚美樹

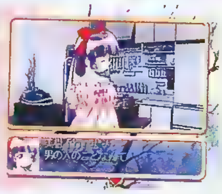
内気で泣き虫の文化系。男性との付き合いに慣れておらず、素直。臆病で泣き虫なドジ。不動産屋の手違いで、同じ部屋に住むことになった。



石塚美樹との出会いは、着替え中。ちょっぴり得した？

こんな体験、してみたい？

このゲームでは、プレイヤーと女の子との関係が刻々と変化していく。相手の感情によっても変わるし、そのときの二人の関係（ただの知り合いか、それとも友達以上の関係か）によっても変わる。そのシステムを理解しておかないと、あとあとで痛い目を見ることに…？



今、怒ってるのかな？ まさか、哀しんではいないよね？



今のふたりの関係を考えれば、この台詞の意味は…。

怒ってるの？哀しいの？それとも…

トライエモーションシステム

登場キャラはプレイヤーに対して、常に喜・怒・哀のいずれかの感情を持っている。これが一定値に到達すると、いろいろなイベントが発生するのだが…。

喜 好意的な感情。友達から恋人にレベルアップできるか？



怒 怒っている。喧嘩に発展する前に、何とかしとく？

哀 哀しい気持ち。怒られてるよかマシなのか？

俺たち、ただの友達だったのかい？

やっぱり同じ会話内容であったとしても、二人の関係がただの知り合いなのか、それとも恋人であるかによって、その持つ意味は変化してくる。そう、このゲームでは二人の関係がハッキリとしており、それをハッキリさせるためのイベントも存在するのだ。



いつも仲良しだったあの娘だけど…。



今日は流石に、ハッキリさせるべきなのか？

頼むから、俺の邪魔をしないで

バイトもせにゃならん。けれども遊びに行こうとか、補習をしろとか、主人公に対して数々の誘いが…。かと言って断れば嫌われちゃうし、どうすれば…？



ちょっと、今、忙し…いや、あの…。



い、今からすぐっスか？ でも…。



このままじゃあ、嫌われちゃうよぉ〜。

PS タイトー 4月2日発売 5800円（税別）

超弩級サイズのボスが相手だ

Gダライアス

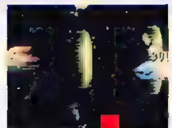
ゲームセンターでは「ver.2」も登場したが、PS版もオリジナル要素満載だぞ。

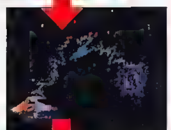
未だゲームセンターにて全開で稼働している『Gダライアス』が、早くもPSに移植される。『G～』は『ダライアス』シリーズ最新作であり、シリーズを通しての敵が魚をモチーフにしたデザインであることなどは踏襲されている。だがシステム部分などは毎回進化を続けており、『G～』では特に演出関係と、敵を捕まえるキャプチャーのシステムが目玉となっている。

演出関係では画面演出にポリゴンを使用しているため、ボス登場シーンはもちろんのこと、通常ステージ中でもさまざまな仕掛けを用意してある。なおPS版ではオリジナル要素として、初心者向けのビギナーモードや、ボス戦だけを連続して楽しめるモードなど、アーケード版をやり込んだ人にも楽しめる要素が盛りだくさん用意されている。もちろん、このほかにも秘密は隠されている、というのはお約束。

敵を捕らえて、そのあとは…

自機は通常攻撃のほかに、キャプチャーボールというものを発射できる。これは弱った敵にぶつけることで、その敵を自分の味方にしてしまえるというものなのだ。一度に味方にできるのは1匹限り。どれを捕まえるかで、難易度も大幅に変化してくるぞ。


まずは敵を弱らせておき…

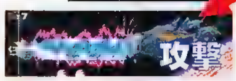

キャプチャーボール発射！


う～し、捕まえたぞおっ！

キミならば、どう使う？



俺に当たるべき弾を身体で受けてくれた?



αビームで、ボスだってイチコロ?

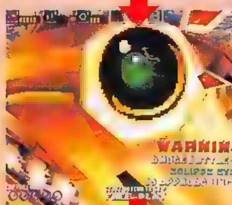


画面上の弾を消して、生きのびろ！

ボス登場



メッセージと共に…

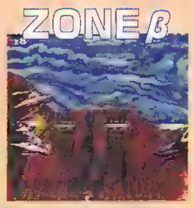


視点が…


劇的に変化していく。







PS ザウルス 3月19日発売 5800円（税別）

マウスもいいけどDショック推奨だ

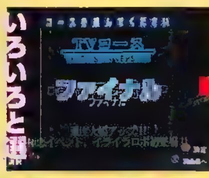
電流イライラ棒リターンズ

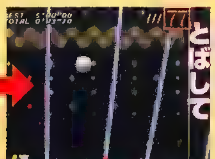
TVはもちろん、ゲームセンターでもお馴染みのアレがPSで遊べちゃうのだ。

ルールは至極簡単。プレイヤーが動かすべきイライラ棒を、周りを囲んでいるコースガイドに触れないようにしながらゴールまで導くだけ。ただし制限時間が存在するため、ゆっくりジックリ動かしているだけでは間に合うわけはない。急ぐべきところは急ぎ、危険な場所は慎重に動かす。これがコツなのだ。

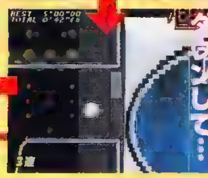
なおこのソフトにはTV番組で使用されているコースのほか、PSオリジナルのコースやAIにより自動進化していくコースなど、多種多様。一人でも楽しいが、大勢で遊べば楽しさ無限大だぞ！


デュアルショックなら、手にビリビリ来るぞ！











速攻生徒会

サターン専用格闘ゲーム

読サビorマルゲ屋で購入すると、
こんなキーホルダーがついてくる







攻略本も揃えて買おう

■通常技コンボ、通称「ソニックコンボ」や、どんな技でもキャンセルできてしまう鉄腕必殺技など、プレー感は原作に負けず劣らず超爽快。キャラクターの声も、原作ファンならお馴染みの、あの方々が担当しているのだ。読サビかマルゲ屋で購入すると、左上のガンダー丸キーホルダーが付くのだ。

サターンソフト速攻生徒会　価格７１４０円　送料：H　通販番号：T－２０６１１G

速攻生徒会ガイドブック　価格１０２９円　送料：E　通販番号：GMC－１１６

ずっといっしょトレカ

１BOX　価格４９４６円　送料：５００円　通販番号：EMI－１B

ご注文はFAXでお願いいたします。



■ゲーム中に使用されているイラストはもちろん、キラキラ光るスペシャルカードや、キャラクターデザイナー自らの手による描き下ろしの水着カード（しかも、女の子全員分）、さらに同じく描き下ろしのパズルカードも入っているという豪華っぷり。買うっきゃないっす。

3月20日 ON SALE

GAMEST VIDEO

■檜山修之、半場友恵、千葉一伸をナレーターに迎え、最強クラスの技と映像を収録した熱いビデオが誕生。友情の深さを思い知るのだ。



私立ジャスティス学園ビデオ
価格6825円　送料:H
通販番号:GV−42

私立ジャスティス学園

ゲーム　ショー'98 で

そりゃあもう
新商品揃えて
待ってます

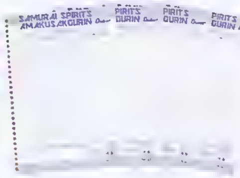
●ずっといっしょトレカに、ここだけの**内緒カード**をくっつけて販売してしまうのをはじめ、あの！**うたたねひろゆき**先生描き下ろしの**「リリス・モリガン」ポスター**、**伊藤真美カプコン複製原画集**、**小森まなみさん**の新グッズ、ついに発売の**月華の剣士グッズ**等々、只今制作に担当者フル回転中。さらに、サイン会や握手会も開催されるらしく、こないと悶絶決定。3月21日、22日は幕張によろしく。

吉崎観音のゲーム大辞典
メトロクロス



バインダー&ノート用紙

七瀬葵リフィール　ナコルルルーズリーフバインダーノート用紙
価格525円　送料 E　通販番号:SS−195





ナコ&リムバインダー
価格1575円　送料:F
通販番号:SS−189

■ノート用紙は、A4サイズで30枚セット。もちろん、バインダーに合わせて作ってあるのだ。

月華の剣士

■ゲームショー発売の月華グッズから、テレカを一足先に公開。この他にも、月華グッズは、隠しがあるのだ。その真相はゲームショー会場で確かめてくれ！　マルゲ屋、読サビでは3月27日に発売されるぞ。



幕末テレカ嘉神慎之介
価格1200円　送料:A
通販番号:SS−210

幕末テレカ鷲塚慶一郎
価格1200円　送料:A
通販番号:SS−209

幕末テレカ一条あかり
価格1200円　送料:A
通販番号:SS−208

幕末テレカ　雪
価格1200円　送料:A
通販番号.SS−207

幕末テレカ御名方守矢
価格1200円　送料:A
通販番号:SS−206

幕末テレカ　楓
価格1200円　送料:A
通販番号.SS−205

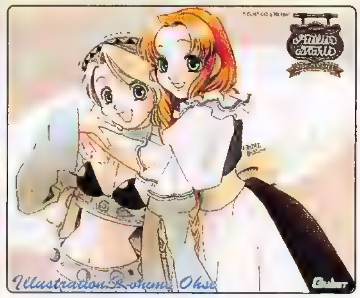
マリーのアトリエ



マリーのアトリエアルケミストテレカ
価格1200円　送料 A
通販番号 GST　4

マリーのアトリエADテレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:GST−2

マリーのアトリエテレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:GST−1



マリーのアトリエマウスパッド
価格1575円　送料 E
通販番号:GST−3

Versus



京&庵複製原画集-VERSUS-
価格1260円　送料:E
通販番号:SS−204



ダークメルティーバインダー'97
価格1575円　送料 F
通販番号:B−6

メルティーバインダー'97
価格1575円　送料:F
通販番号:B−5

Illustration
ルーガル・ガメ夫　鎧良寿
沢内幸代　RURU
ほたか乱　榊亜城
ひらのわたる　MILMIL

■8人の描き手によって描かれた、京と庵の宿命の対決を封じた最新の複製原画集。

マルゲ屋・読サビ限定商品

■全35曲が、キミの脳髄を張り付き撃ちでブルブル。聴きたくてたまらない人は、今すぐマルゲ屋へGO！



STRIKERS　1945II・STRIKERS　1945　CD
価格1890円　送料:E　通販番号:SGCD−0001

goods plaza

ZUNTATA CORDS

3月21日発売

■ゲームミュージック界の巨匠、ZUNTATAのOGR、TAMAYOが作曲した未CD化曲を集めたセレクションアルバム。



「恋してますか、それは至奇な恋ですか……」

OGR
STOIC ROMANCE
価格2550円　送料:E
通販番号:ZTTL−0020



「東京には、空がない。」

TAMAYO
10cm四方の青空
価格2550円　送料:E
通販番号:ZTTL−0021

■リオンが着ているあのジャージを忠実に製品化!これを着て「イ〜ン!」を連発すれば、かなり無敵。サイズはMのみ。ブルジョワっぽく、スマートに着こなすッス。



バーチャファイター　リオンバイクジャージ
価格12600円　送料:E
通販番号:COSC−1104　M

■きらめき高校指定の学生ボタンだ。制服のボタンを付け替えて愛しのあの娘に配りまくれ!



(大釦5個・小釦4個入り)

私立きらめき高校男子学生釦セット
価格3675円　送料:E
通販番号:COSC−1105

Sリアル麻雀トレカ&バインダー



■トレカを買ったら、コンプリートにはバインダーが不可欠。バインダーに付いている特製カードを手に入れてこそ、真の完成なのだ。あわせて買うと吉。

トレカ1BOX　価格4946円　送料:500円　通販番号:ST−37B
トレカはFAXのみの受付になります

スーパーリアル麻雀トレカオフィシャルバインダー　価格2310円　送料:E　通販番号:ST−38

完成版 **4月10日発売**

小森まなみグッズコーナー

マルゲ屋にて **3月27日発売**







実際の商品とは多少異なる場合があります

東京ゲームショー

3月21日、22日の東京ゲームショーでは、これらの新商品を先行販売してしまうのだ!会場に来た時は、絶対新声社ブースも覗いてね!



小森まなみテレカB
価格1500円　送料:A
通販番号:NM−3



小森まなみテレカA
価格1500円　送料:A
通販番号:NM−1

便利な通信販売読者サービス部のきまり

●本誌に付いている郵便払込取扱票か郵便局の払込取扱票でのお申し込み、または代金引き換えによるFAX申込み書でお申し込みください。価格はすべて税込みです。　※現金書留、銀行振込、電話でのご注文は受け付けておりません。
●お届けまで郵便振替の場合ご入金から20〜30日ほど、代引きの場合7日ほどかかります。1ヶ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。(発売日にご注意ください。)
●返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外交換を受け付けません。
●FAX申込書の裏面に記載されている、通販についての注意書きを必ずご覧ください。
●このコーナーの商品を本誌の発売より2ヶ月以上たってからご注文される場合には必ず電話で在庫の確認をしてください。
●カタログをご希望の方は、190円切手を同封した封書で、「読者サービス部カタログ」係までお申し込み下さい。

ゴールドチケットサービス
通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封して、住所・氏名　年齢・電話番号を明記した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。



1 メルティ爪切り
2 コインホルダー
3 メルティテレカ
4 ゲンジャーテレカ
5 メルティカードケース
6 メルティスポーツタオル
7 メルティTシャツ

10点 / 20点 / 30点 / 40点

郵便払込通知票で注文した場合の送料
複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で一番高い料金を送ってください。(単品発送の商品は個別に加算してください)

A	何個でも	100円
B	2個まで	100円
	3個以上	200円
C	1個なら	200円
	2個以上	400円
D	3個まで	200円
	4個以上	400円
E	何個でも	500円
F	何個でも	800円
G	単品発送品	800円
H	何個でも	無料

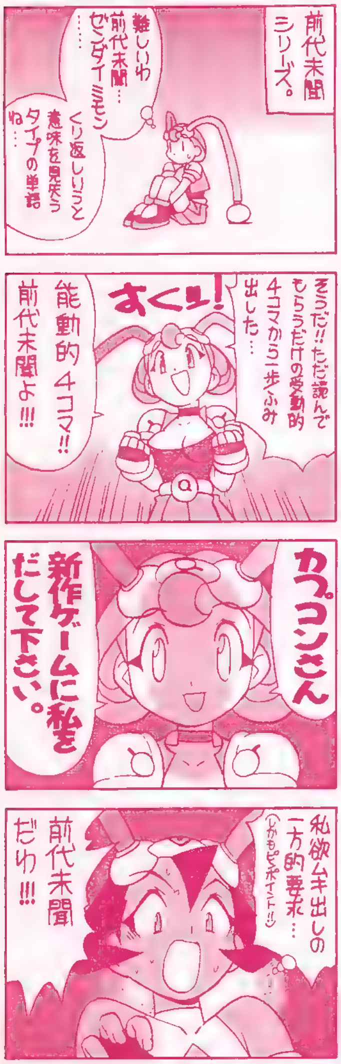
注文例:Sリアル麻雀バインダー(E)　1個……500円
春麗フィギュア(G)　1個……800円
ジャスティスビデオ(H)　1個……無料
以上の商品を注文された場合の送料は1300円になります。

お問い合わせ先:読者サービス部　0120-531917(月〜金:AM10:00〜PM5:00土日祝休み)

商品を直接見たい!ていう人のためのマルゲ屋

新声社のゲームグッズを直に販売している店。それがゲ屋なのだ。現在ゲ屋は全国に9店舗。ゲーム好きには堪えられない魅惑の商品が並ぶお店に直接行ってみたいみたい人は、隣のゲ屋瓦版を見よう。こんなグッズが欲しいっって意見も気軽によろしく。

メルティ 4TH IMPACT! NO.04 吉崎観音社 1998



☆メルティが2D格闘ゲームに出たら、本○愛っぽくなっちゃいそうな…。

4/15号 ゲームイベント 優先券

未知商品Xを作ろう！ グッズアンケート実施中

☆君のイメージが具現化する？ってことで今マルゲ屋では未知商品の「こんなんほしーっ」アンケートをやってます。答えてくださった方には全員に史上最大の粗品を大プレゼント中！「こりゃナイス！」なんてものがあれば、もちろんグッズ化もアリ。ぜひみんなのアイディアを聞かせてね。

この一発で荻窪へ行け！G-Model荻窪店大・開・店！

天下一ゲーマーの店 ゲ屋瓦版

☆ハロー、アイアムメルティ！外はもう御卒業と御入学のシーズン、また新しい生活が待っているのね！ワクワクだわ！

G-Model荻窪店オープン記念イベントでシェイクダウン！

すでにプレオープン中のG-Model荻窪店がついにグランドオープンです。もちろんオープニングイベントやりますですよぉ！

3月22日（日）
マルゲ屋杯KOF'97
in G-Model荻窪

最終予選会AM11時より
決勝大会PM2時より

すでに昨年末各店にて予選を行い15名の決勝進出が決定していますが、当日11時より16人目の適合者をかけた予選会を行いますので、まだチャンスあり！みんなの参加を待ってます！

G-Modelだけじゃなく、3月26日(木)にはマルゲ屋荻窪店も補完計画完了予定。コンシューマゲームを大暴走させ、当社比1000％の大拡張！26日はAM7時から「鉄拳3」を用意して待ってるからみんな来てね。

東京ゲームショー防衛指令！マルゲ屋ブースに集結了解求ム！

3月20日（金）～3月22日（日）まで幕張メッセで行われる東京ゲームショー（以下TGSト略ス）にマルゲ屋が初参戦！とっておきの会場先行商品などを用意してみんながくるのを待ってるぜ！

☆TGS福袋　3000円
大好評だったお正月福袋がTGSで復活！もちろん「京と庵のジグソー」と「バレッタ&リリス等身大ポスター」も入ってます。

☆TGS先行発売グッズ
うたたねひろゆき、伊藤真美、七瀬葵、小森まなみ他のスペシャルグッズをプリーズ！

マルゲ屋からのお知らせ
3月31日は棚卸しのため、各店閉店時間が早くなります。

フェアスケジュール 3/21～3/31

春だ一番！「ときメモグラディエーションフェア」

卒業シーズン到来ということでマルゲ屋もやります。期間中「ときメモ」グッズ2000円以上お買い上げの方に「キーホルダー」や「ポスター」などいろいろプレゼント。ときめき一兆度企画だ。

ZUNTATA RARE SELECTION vol.1 vol.2発売記念 ZUNTATAフェア開催！

期間3/21～4/19（予定）

品切れになってた各種グッズも再度入荷！この期に手に入れないと、一生後悔する!?

イベント表

3/15(日)	大阪上六店・名古屋名駅店・札幌店・池袋店・神戸三宮店	（全国で売り切れ続出の）SS版速攻生徒会ゲ屋杯予選大会
	神保町店	月華の剣士大会
	仙台店	ティンクルスタースプライツ大会
	東京荻窪店	月華の剣士大会
	大阪梅田店	定休日
3/21(土)	大阪上六店	KOF'97大会
	神戸三宮店	ポケットファイター大会
	G-Model荻窪店	グランドオープン記念！鉄拳3大会
3/22(日)	神保町店	エアガイツ大会
	名古屋	ティンクルスタースプライツ大会
	札幌店	ヴァンパイアセイヴァー2大会
	仙台店	月華の剣士大会
	池袋店	マーヴルスーパーヒーローズ大会
	G-Model荻窪店	オープン記念マルゲ屋杯KOF'97決勝大会
	神戸三宮店	スーパーストリートファイター2大会X
	大阪梅田店	ティンクルスタースプライツ大会
28(土)	大阪上六店	鉄拳3大会
	G-Model荻窪店	マーヴルvsカプコン大会
3/29(日)	神保町店	スト3セカンドインパクト大会
	大阪上六店	バトライダー大会
	名古屋名駅店	ヴァンパイアハンター大会
	札幌店	マッスルボマー大会
	仙台店	リアルバウト餓狼伝説2大会（予定）
	池袋店	X－MENvsストリートファイター大会
	G-Model荻窪店	エアガイツ大会
	神戸三宮	ジャスティス学園大会

イベント報告

2/22　彩京イラストレーション発売記念
中村博文先生サイン会 in名古屋

当日は140人を超えるお客様で店も大騒ぎ！先生ごくろうさまでした。



生まれも育ちも違う人たちの心がサイン会で一つに！

新作ソフト紹介

3月26日発売
PS版「鉄拳3」
¥5800（税別）

☆上でも書いてあるんだけど、マルゲ屋荻窪店もG-Modelにまけずにリニューアル！ってことでリニューアル当日にはなんとAM7:00にオープンして、超話題ソフト「鉄拳3」を準備万端用意して待ってます。朝学校や会社に行く前に寄って一足早くGETしてちょーだいっス！

■神保町本店
〒101-0051　東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ビルB1F TEL.03-3293-9325
営業時間 11:00～21:00

■池袋店
〒170-0013　東京都豊島区東池袋1-15-1
真下ビル2F TEL.03-3986-7891
営業時間 10:00～21:00

■大阪上六店
〒543-0001　大阪市天王寺区
上本町6-3-31うえほんまち
ハイハイタウン1F TEL.06-775-9348
営業時間 11:00～19:00

■神戸三宮店
〒651-0088　神戸市中央区小野柄通6-1-9
富士ビル2F TEL.078-272-5011
営業時間 11:00～19:00

■札幌店
〒060-0062　札幌市中央区南2条西1-1
宮本ビル2F TEL.011-233-0238
営業時間 11:00～19:00

■名古屋名駅店
〒450-0002　名古屋市中村区名駅4-4-19
ミスズビル2F TEL.052-583-2970
営業時間 11:00～19:00

■大阪梅田店
〒530-0012　大阪市北区芝田1-4-8
北阪急ビル1F TEL.06-359-7751
営業時間 11:00～19:00

■東京荻窪店
〒167-0051　東京都杉並区荻窪5-30-12
グローリアビル2F TEL.03-3392-8231
営業時間 11:00～19:00

■仙台店
〒980-0021　仙台市青葉区中央4-9-13
仙台ホリビル1F TEL.022-712-4787
営業時間 11:00～19:00

悲喜こもごもの3月

ツインビーPARADISE 5th.Anniversary



発売中

コナミ/キングレコード
CD：KICA-7853
価格：¥3059（税込み）

好評のうちに昨年春に放送が終了した「ツインビーPARADISE」ではあるが、その放送が始まってから今年で5周年ということで、記念CDが発売されることとなった！気になる中身は、國府田マリ子さんの曲あり、記念すべき第1回目の放送あり、5年間を振り返るトークあり(初回特典CDに収録）と超中身の濃いもの！またオールスターキャストによる5周年記念ソングも収録！出演者直筆のメッセージも付くぞ。

鉄拳3 Techno Maniax



3月18日発売

ポニーキャニオン
CD：PCCG-00441
価格：¥2854（税込み）
初回特典：
CDジャケットサイズステッカー

ナムコの大ヒット対戦格闘ゲーム「鉄拳3」のリミックス版が登場だ！原曲ですでにクオリティの高いものであったが、これをUKクラブサウンド界の気鋭のアーティストたちがテクノ・リミックスとして改めてCDという形にしたのだ！鉄拳サウンドが好きな人もOK！UK系サウンドが好きな人もOK！なんとお得な一枚なのでしょうか！

Harley Davidson & L.A Riders



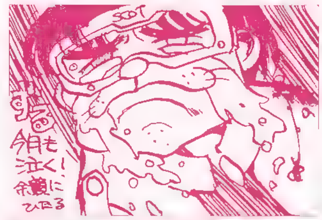
3月18日発売

マーベラスエンターテイメント
CD：MJCAX-00018
価格：¥2310（税込み）

セガから発売されたアメリカンテイストたっぷりのバイクゲーム「ハーレーダビッドソン」のVGM集が発売される！本物を意識したその筐体は、ただ似せているだけでなく、本物をとことん感じさせるために「モデル3」で作られている映像とそしてクオリティの高いサウンドでプレイヤーを大満足させてくれた！CDの中身は、オリジナル音はもちろんだが、なんと生のエンジン音もあり！こいつはグー！

今号の新譜情報

DISC BOX



ずるずる

気がついてみるともう3月！暖冬といわれてはいたが、3月に降るような大雪が1月に多かったため、妙に雪が多く残っているところもあるみたい。私の行っている長野県の白樺高原国際スキー場は多い！ラッキーって感じ！これならあと3週間はOKかな？でも雪は重い…。あ～こんな雪で初心者の生徒は持ちたくな～い！助けて～！

TOP10 2/1～2/15 ㋘屋東京店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CD BEST10	1	1	140	私立ジャスティス学園サウンドトラック	SP	CPCA-1002	¥2000
	2	—	122	月華の剣士ドラマCD	PC	PCCB-00302	¥2427
	3	3	98	侍魂64サウンドトラック	PC	PCCB-00283	¥1456
	4	7	80	バイオハザード2サウンドトラック	SP	CPCA-1001	¥2000
	5	—	72	速攻生徒会サウンドトラックス	KR	KICA-1206	¥2854
	6	2	70	月華の剣士アレンジトラック	PC	PCCB-00301	¥2427
	7	9	55	沙羅曼蛇リミックス	KR	KICA-7819	¥2330
	8	5	52	アフターバーナーⅡ	ME	MJCAX-7	¥2200
	9	4	40	Dream of you…/館林見晴	KR	KICA-7832	¥2913
	10	—	37	金月真美 K-BRAND	KR	KICA-7838	¥2913
ビデオ BEST10	1	1	325	怒首領蜂	SS	GV-39	¥1800
	2	4	212	バトルガレッガVT	SS	GV-27	¥1800
	3	2	128	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SS	GV-41	¥1800
	4	3	100	ヴァンパイアセイヴァー	SS	GV-40	¥1800
	5	9	85	ストリートファイターⅢ	SS	GV-36	¥1800
	5	6	85	鉄拳3 Act.1	SS	GV-37	¥1800
	7	4	68	鉄拳3 Act.2	SS	GV-38	¥1800
	8	6	40	レイストーム	SS	GV-30	¥1800
	9	—	32	バーチャファイター3マキシマムバトル	TE	TYVY-5015	¥1800
	10	—	30	新世紀エヴァンゲリオンGenesis0:11	KR	KIVA-259	¥1800

PC:ポニーキャニオン KR:キングレコード VE:ビクターエンタテインメント
SS:新声社 TE:東芝EMI RE:メディアレモラス TA:タイトー（ZUNTATA）
CR:コロムビアレコード BM:BMGビクター NA:NECアベニュー
WS:ワンダースピリッツ ME:マーベラスエンターテイメント DC:デジキューブ

※前回の集計日付が間違っておりました。前回は1月16～30日の集計結果のものです。訂正してお詫び致します。

CD&ビデオトップ10

CD編

ジャスティスが1位をキープ！ドーンと初登場の月華を抑えてのパワーは次回も続きそう…。

ぐぐっと上がったバイオハザード2。まあこれも流れですからね、でもこれ以上上へは行けそうには…。

声優ものが弱いようです。

ビデオ編

1位はやっぱり怒首領蜂でした！続いてガレッガというのもすごい！これはどうしてって感じ！格ゲーがやや力不足になったか？

EXやら月華やら侍魂やらと出そうなタイトルはあるが、はたしてそのパワーで上位タイトルを倒せるか？

完全限定生産だぞ～っ!!

タイトーのVGM制作集団「ZUNTATA」の完全限定版のCDが、な、なんと2枚も発売されるのだ！

そのうちの1枚は…「Stoic Romance」。

ORGが奏でるサウンドと、ゲーム中に流れるセリフを集めて小説風に仕上げたオリジナルのCD！もちろんそれらは今までのCDに入っていない未CD化曲ばかり！

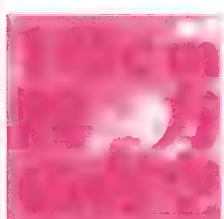
そしてもう1枚は…、「10cm四方の青空」。



「Stoic Romance」
ZTTL-0020 ¥2550(税込み)

2015年に、日本民族が絶滅の危機に瀕するというオリジナルのストーリーを持つイメージサウンドを収録したCD！こちらも未CD化曲ばかり！手掛けたのはTAMAYO！

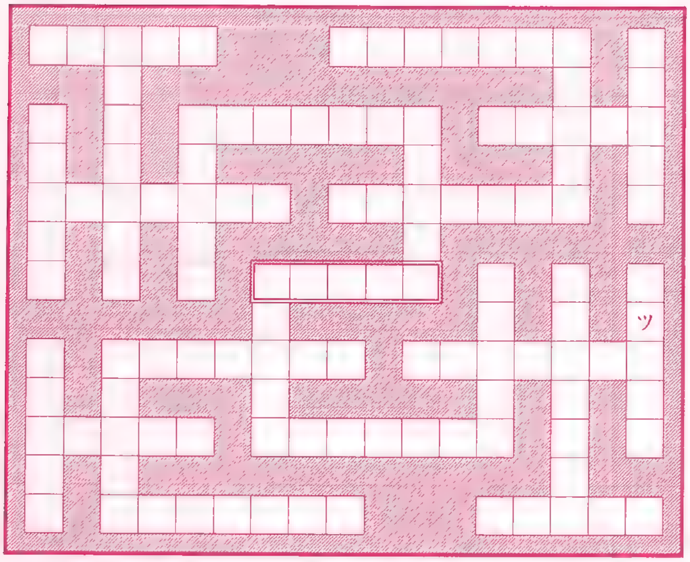
なおこのCDの発売に合わせて、「ORG&TAMAYO」豪華カップリングシングルCDがプレゼントされるというキャンペーンも実施！これは2枚のCDを買わないと応募できないプレミアものだぞ！（抽選で300名のみ！）



「10cm四方の青空」
ZTTL-0021 ¥2550(税込み)

スケルトンパズルNo.19

出題：APAPA



【解き方】

さてさて今回は5&7文字限定のスケルトン。複雑な絡み合いがないから図形は比較的単純。さてそうすると難易度は……!?

スケルトンパズルは、語群の名詞（ここではゲーム名）を、文字数と重なる文字とを基準に、提示された枠に収めていくパズルです（ただし「ッ」と「ツ」や「ァ」と「ア」などは同じ文字と見なし、語群の名詞はすべて使い、上→下、左→右の方向にのみ読みます）。

そうして、すべての枠が埋まったら、二重枠内のゲーム名を答えてください。これを解答とします。

解答ができたら、官製葉書の裏に書き込んで、表に住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、3月30日必着で、〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 ㈱新声社 ゲーメスト編集部『スケルトンNo.19』係あてに送ってください。

正解者の中から、枯木死灰（こぼくしかい）でない5名を選んで「豪華な粗品」を贈呈しましょう。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。

ハガキのイラストは、当選落選には関係ないので、臆さずにハガキをちょうだいな。では、しっかり解答を捕まえるのだ!!

【ゲーム名リスト】

- アウトラン
- アマテラス
- エイトマン
- ギガンテス
- クイックス
- ゲットバス
- ゲンシトウ
- ジャッカル
- センキュー
- チェルノブ
- ツインビー
- ディグダグ
- バットマン
- パラメデス
- フロッガー
- アクアジェット
- イーディーエフ
- ウルフファング
- エスティージー
- エメラルディア
- キャメルトライ
- ギャラクシアン
- スターウォーズ
- ビッグファイト
- メルヘンメイズ

当選者発表

『スケルトンNo.18』の正解者難易度アンケートはVH22％、H4％、N17％、E31％、VE26％と、基本的にはイージー中心の結果なんだけど、すごく情けないことに、原稿にはあった、解答を導く2重枠のうちの一つが抜けていたので、そのせいでベリーハードにも票が集まってます。結局パズルは本来Eで、欠陥のせいでVHになっているということですね。本当に申し訳ない。最近、ちょっとミスが続発していることもあって、ごくごく試験的にだけど、有志のデバッガを募集します。電子メールが使えて、取りあえず話をきいてやろう、という人は、メールアドレスを教えてください……しかし、今回のミスは原稿には無いミスだからこの手段でのチェックは無理か…。

さて、キャラ当てクイズの正解は、その1が、一見マネーアイドルのようでもあるが、実はきらめきスターロードの『橘香織』、その2は鎌フェチ（いるのか?）にはたまらない、マジドロ3の『デス』。以上のお二方でありました〜。

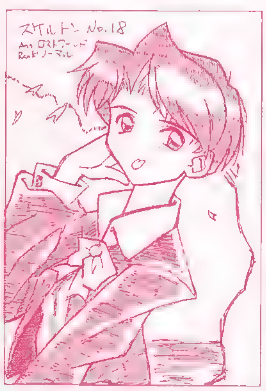
＊当選者＊

PN 暴暴人君（千葉県）
PN ABCハヤテさん（兵庫県）
PN 閑人君（高知県）
PN パパイヤゴウさん（熊本県）
田崎優香さん（新潟県）

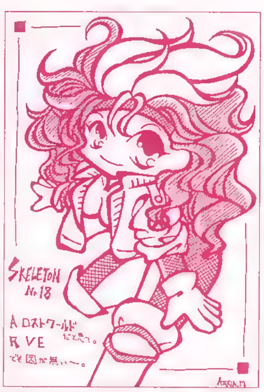
以上5名。おめでと〜ってわけで、お返事コーナーに突入〜♪

黒鳥力君、実は僕もロストワールドというと、カプコンのローリングスイッチゲームを思ってしまいます。高坂敦之君、難易度判定は正解者の集計なんだぜ。花谷秋美さん、ドットプレイスはカン抜きで着実にやれば、小学生の算数ができれば誰にでも解けるって。ってわけで今回はこれまで。それではまた次回のこのコーナーでお会いいたしましょ〜!!

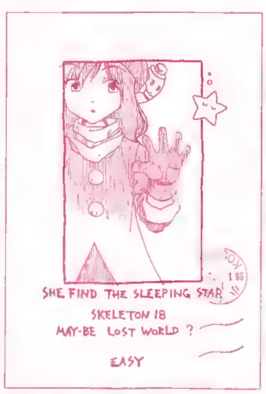
今月の残念賞



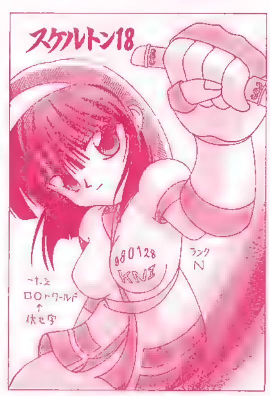
PN　S·REM君（大阪府）⑮
今回のキャラあてクイズはこの娘だっ。ヒントは英字一文字でVね。



PN　水野架那さん（北海道）⑮
恋人と普通に触れ合うこともできない。しかし普段の彼女は明るい。



PN　Mr.Mt君（神奈川県）⑮
M改ハガキそのにい。い〜感じ。ゲー太郎がいなくてむーと判る？



PN　KNI君（愛知県）⑮
ああう、抜けてた枠の文字が伏せ字になっておられまするぞっ☆



岩間一郎君（三重県）⑮
今回のM改そのいちい〜☆　改造というより仮装という感じだね。

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手2枚入れて「〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN's CORNER

選評・APAPA

最近、投稿物で気になるのが、適正でない郵便料金に送料が設定されているものが多いことだ。恐らく料金改正に気がついていないためだと思うが、通販でものを販売しようというからには、その類の情報にはアンテナを向けておこう。伝言板にスペースを設けて、この項の話題を続ける。

投稿規定

☆伝言板、同人誌共に、非常時連絡用の住所、氏名、電話番号、年齢、性別を、掲載しませんので必ず付記してください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、4月30日発売号締め切りは3月20日、過ぎたものは5月30日発売号以降の扱いです。

☆伝言板には会員募集、イベント情報などをハガキで。『○月△日発売号までに掲載希望』と掲載面の裏側に、必ず連絡先とともに記入してください。

・同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考対象になりません。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④掲載希望号を左記の書式で。（『6月15日発売号までに』）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例『売り切れるまで』）
⑥本のセールスポイント等の読者への一言（37文字以内）。

同人誌紹介

値段は送料込みです。

BIRTH



どらふぁん発行B5判20頁コピー表紙カラー。300円の無記名小為替+140円切手で。

「プチカラット本です。バカバカしいギャグが好きな方に」

大ゴマ、大味なギャグ本で、テクニック的にも粗削りだが、テーマ選びの希少さと、大ゴマが生きたかわいさが良い。表紙装飾、紙色変えなど、手作りコピー本好きな人には○。

（〒229-0022 神奈川県相模原市由野台1-12-1 山家方「D.F」係）

大蛇薙 下巻



Promised Land発行B5判148頁オフ表紙カラー。1300円の無記名小為替+390円切手にて。

「古事記とオリジナルの設定を絡めたシリアスストーリー」

終盤がやや冗長。余韻は作者のなかにでなく、読者のなかに生じさせるようにしよう。オリジナル色の強さは、きちんとストーリーを描こうとする姿勢に支えられて、良い方向に生きている。一回読んで終わり、にはならない本だ。

（〒343-0027 埼玉県越谷市大房937-8 橋本方 PL係）

僕たちの楽園



てなもんや。発行B5判48頁オフ表紙カラー。600円の無記名小為替+210円切手にて。

「大会後の二人の婚約物語」

生真面目な仁と不良青年な花郎による、ケンカしながら手は握りあっている婚約本。

（〒457-0014 愛知県名古屋市南区呼続1-17-5 生田智美）

ラブチュー・ファイター



Persona発行B5判40頁オフ表紙2色。400円の無記名小為替+270円切手にて。

「全国の真吾ドリーマーに捧ぐ青春毒本。健全ボーン！」

真吾少年の天然ボケ&かわゆいなつきっぷりを京の視線から描いた真吾ラブラブ本。京&真吾仲良しが好きな人へ。

（〒276-0032 千葉県八千代市八千代台東2-7-3-401 宮沢方「ラブ」係）

もうすこしです



UNION JACK発行B5判36頁オフ表紙カラー。500円の無記名小為替+270円切手にて。

「京×庵ギャグ本です」

行動派の京♡→庵、奥手なので嫌がる庵、でも実は……。奔放な京と、照れ屋の庵というペアに乗れる人は買い。

（〒710-0145 岡山県倉敷市福江779-1 平井奈緒美）

小心者克服講座



七枷社姫会発行B5判60頁オフ表紙カラー。800円の無記名小為替+270円切手にて。

「社チームずくめのオールギャグ本です。読み疲れ注意」

小悪魔なクリス×馬鹿な社。単発ギャグはすべり気味だが、クリスの小悪魔っぷりはいい。

（〒065-0008 北海道札幌市東区北8条東13丁目3-5 木村美樹）

COMPLEX ～劣等複合心理～



セクト=フルーツサラダ発行B5判32頁オフ表紙2色。300円の無記名小為替+190円切手にて。

「ムサいけど愛は本物です」

ユリアンを、ギルに対する劣等感、という観点から描いた本。絵が公式設定と似ていないのと、掘り下げの浅さが弱点だが、切り口は面白い。

（〒901-0241 沖縄県豊見城村字豊見城979-1（1-804） 仲嶺裕美）

UNDERDOG



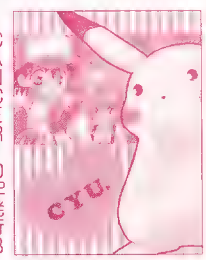
御船与市発行A4判32頁オフ表紙3色。500円の無記名小為替+270円切手にて。

「イラスト中心のセガ本です。ファイティングバイパーズが少し多めです」

読む本でなく、見る本。センス、というものの塊な本だ。

（〒216-0022 神奈川県川崎市宮前区平 2-12-7-101 中西方 御船与市 M係）

CHU♡



CANCER・O^{2}発行B5判オフ24頁表紙カラー。500円の無記名小為替+160円切手にて。

「とにかくピカチュウさんラブ!!の本です」

妙に(変態)サトシ×ピカチュウっぽい。各作品、本の構成ともに、時間のなさ&暴走愛のためか、ちと乱暴。だが基礎技術力の高さと経験値で本としてのレベルは低くない。

（〒181-0013 東京都三鷹市下連雀3-34-2-502 大崎昌代）

BLACKLIST



QP発行B5判92頁オフ表紙カラー。1000円の無記名小為替+390円切手にて。

「KOF庵×京シリアス18禁本です」

普段は完璧に見える庵と京が、お互いの前では弱いところがさらけ出されてしまう、というドロドロ恋愛18禁本。

（〒814-0133 福岡県福岡市城南区七隈2-6-16 松尾方 QP係）

伝言板

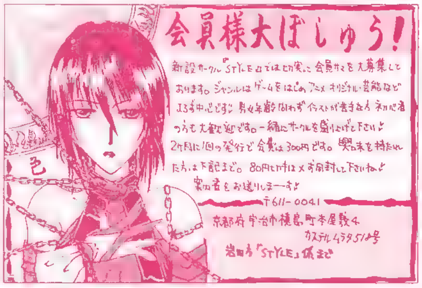
●……再度手紙を出すことをお薦めします。





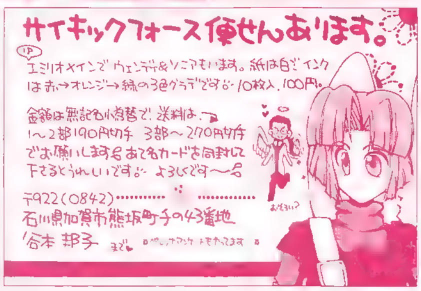












●現在の定形外郵便と書籍小包の郵便料金を案内します。投稿者は参考にしてください。

・定型外郵便物

- ～50gまで……120円
- ～75gまで……140円
- ～100gまで…160円
- ～150gまで…200円
- ～200gまで…240円（→変更無し）
- ～250gまで…270円（→変更無し）
- ～500gまで…390円
- ～750gまで…580円

・書籍小包（条件などについては郵便局で尋ねてください）

- ～150gまで…180円
- ～200gまで…210円
- ～250gまで…240円（→変更無し）
- ～500gまで…310円（→変更無し）
- ～750gまで…340円（→変更無し）

・通販での同人誌購入は、単価の関係上、送料がどうしても気になります。少しでも無駄をなくして、売り手側も、買い手側も満足できる、同人誌の通販売買を行いましょう。

キレのある演出&あのクオリティにスタッフの意地を感じる『星方武侠』。急ぎすぎだけどイイ感じの『ベルセルク』。しかしどっちの作品も「あるキャラクター」が喋るだけで安っぽくなる…。とりあえずちゃんと演技してよね、キミ。ま、どーでもいーけど（ホーレソレ調）

EVENT

受け付け締め切り近し！ 『鉄拳3』最後の公式戦

プレイステーション版の発売を目前に控え、3月29日アーケード版『鉄拳3』最後の公式戦が開催される。「The King of Ironfist Toirnament3 The Arcade Final Battle in NAGOYA」という大会名からもわかるように、開催地は名古屋。舞台は「ナムコワンダーシティナゴヤ PLABO名古屋店」だ。全国の強者が集う、ハイレベルな大会になることは間違いないだろう。

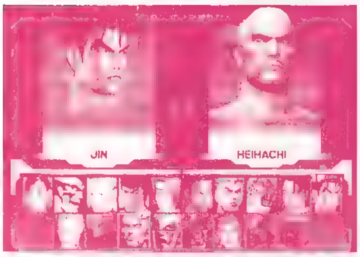
そこで腕に自信のある君に朗報。なんとこの大会、まだエントリーを受け付けているのだ。締め切りは3月18日と、ちょっと厳しいが、アーケードで自分の力量を測る最後の機会だ、ぜひ参加しよう。

気になる参加方法だが、官製ハガキ・FAX・電子メールの3通りが存在する。すべてに共通する記入事項は「住所・氏名・年齢・電話番号・リングネーム（なくても可）・使用キャラ・自己PR」の7項目だ。ハガキとFAXで応募する場合は、後述の宛先、及びFAX番号へ今すぐ送ろう。ハガキは消印有効だ。電子メールで応募する場合は、「http://www.geocities.co.jp/playtown/9623」へアクセスして指示に従えばOK。電話での受け付けは行っていないので注意しよう。

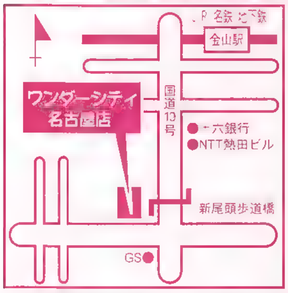
選手に選ばれた人には「PLABO名古屋店」から連絡が入ることになる。ただし、エントリーが256名を超えた場合は、抽選で選出されるので心すること。

この大会は、試合だけでなくサブイベントも盛りだくさんなので、名古屋近郊の人は友人を誘ってぜひ観戦に行こう。楽しめること間違いナシだ。

●宛先●
〒456-0018
愛知県名古屋市熱田区新尾頭2・4・14
ナムコワンダーシティ プラボ名古屋店「鉄拳3大会受付け」係
●FAX番号●
052・683・8766
●問い合わせ●
052・683・8765



© ㈱ナムコ



金山駅から徒歩10分

プレゼント

れっつぇんじょいらふてぃ〜んぐ！ 新宿で激流下りを体験しよう

都心で激流下りを体験できちゃう情報をお知らせしよう。

さる2月27日、新宿タカシマヤ・タイムズスクエア内にある「新宿ジョイポリス」に新たなアトラクションが加わった。その名も『ワイルドリバー』。これは、激流下りの映像に合わせてライドが大きく揺れ動くタイプの大型アトラクションだ。超巨大スクリーンにCGで再現された大自然、リアルなサウンド、風による演出によって、モーションライドは激流を下る12人乗りのボートになるのだ。

そして、このオープンを記念して「新宿ジョイポリス」でキャンペーンが開催される。3月21日〜4月12日にわたって行われるこのキャンペーンは、特賞で各種旅行が当たるプレゼントや、『ワイルドリバー』体験者にアウトドアグッズが当たるプレゼント、様々なイベントなどが予定されているのだ。春休みは「新宿ジョイポリス」で決まりだね！

さて、突然だけどこの「新宿ジョイポリス」でゲットしてきた『ジョイポリおみやげグッズ』を3名にプレゼント。欲しい人はハガキに住所・氏名・年齢・電話番号・このコーナーの感想を記入して、インフォメ『3月のプレゼントわん〜』係に応募しよう。



プレゼント

いろいろあります！ 連休はニコタマへくりだそう

あの「ナムコ・ワンダーエッグ2」が二子玉川に誕生してから6周年を迎えたことは前回お伝えしたとおり。今回はその二子玉川で行われる『ニコタマ祭り』のお知らせだ。

二子玉川タイムスパークを会場（主会場「ワンダーエッグ2」）として行われるこのお祭りは、「二子玉川」の紹介を目的としている。内容は「ニコタマ名物市」、地元の人を中心としたフリーマーケット「ワンダーマーケット」、エルズ広場で行われる「ワンダーライブ」、会場全体の「スタンプラリー」など楽しい内容が盛りだくさんだ。開催日時は3月21・22日の10時〜16時に予定されているぞ。ちょうど連休だし、ぜひ出かけてみよう。

さて、ここでプレゼントのお知らせ。「ナムコ・ワンダーエッグ」でおもむろに購入してきた『ワンエグおみやげグッズ』を3名にあげちゃうぞ。ただし、何が当たるかは秘密。欲しい人は住所・氏名・年齢・電話番号・このコーナーの感想を記入して、インフォメ『3月のプレゼントつぅ〜』係にサクっと応募しよう。

プレゼント

今がチャンス！ スクーターをゲットしよう

ここではホンダが行っている「'98ホンダスクーターキャンペーン」を紹介してみよう。

「会おうよ、HONDA Scooters」をコピーとしていろいろ展開しているこのキャンペーンは、「HONDAラククレジット」、「Get！原付ライセンスキャンペーン」など、免許やスクーターを持っていない人を様々な形で応援してくれるものだ。ちなみに、4月30日（一部地域は5月31日）までの間にライブ・Dioを購入すると、全員に『ヒロスエメッセンジャーバッグ』がプレゼントされるぞ。

このキャンペーンをもっと詳しく知りたい人は、「http://www.honda.co.jp/Dio/」へアクセスだ。『ホンダスクーターキャンペーン・ホームページ』が開設されているぞ。電話の場合は、「ホンダ二輪ティストリビュータ：0120・086819」へ問い合わせよう。

今回は、このキャンペーンのB全ポスター2枚組を5名にプレゼントだ。ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号・このコーナーの感想を記入して、インフォメ『3月のプレゼントすぅりぃ〜』係までガンガン応募しよう。



2枚組のうちの片方はコレ。でかいっすよ、マジで。

EVENT

鈴木雅之もオススメ（嘘） 今日は渋谷でINTI（インティ）

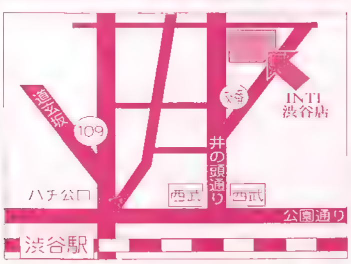
2月10日から14日まで、渋谷のBEAMビルにあるアミューズメントスポット「INTI（インティ）」でイベントが開催された。

内容は渋谷出身アーティスト「花子」のミニライブからYAMAHAさん主催によるナムコの体感バイクゲーム「モトクロスゴー」ゲーム大会と多岐にわたるもの。

インティといえばアメリカントイやアクセサリーのショップ、カフェレストランと併合する大型アミューズメントスポットとしてお馴染みだよね。今回はモトクロスゴー大会を取材させてもらったのですが、なんと当日、深夜番組で大人気の「出動！ミニスカポリス」の収録もあって大盛況。

渋谷に遊びにいったら、コースのひとつとして、ぜひ押さえておきたいスポット「インティ」。場所は地図を参照ね。

INTI渋谷店
渋谷区宇田川町31・2
TEL03・5457・3765



はみだし情報： 3月20日クラブチッタ川崎にてナムコ後援で「メガロポリスパワースラム」が行われる。要はクラブ（語尾上げで）のイベント。海外アーティストがたくさんきてその手の人たちにはウハウハなのだ。しかも後援ナムコということでまだ市場にでていないゲームをプレイできるとのこと！興味のある人はレッツゴー！ちなみにイベントは午後11時からだから子どもはだめって感じ。入場料：前売り￥4000チケットぴあ03-5237-9999チケットセゾン03-5990-9999お問い合わせQ RECORDS LTD.03-5489-0335まで

PUSH 一押し

ブームなるか!? 『カオスギア』発売!!

時に、4つの勢団があった。

一つにマナ王国。4つの元素を司る精霊を操る異能者たちの王国。剣と魔法の王国。

一つにデ・バース帝国。機械兵器を擁して軍を成す。

一つにガイア族。自然の掟〜弱肉強食〜に従う者たち。その強靭な肉体は独自の進化を経て最強となる。

一つにエレアル旅団。流浪する異形・混沌の民。

しかして彼らの目的はただ一つ。すべての力の源、『カオスギア』を得ること。

というのが、3月下旬にバンダイから発売される新しいトレーディングカードゲーム（TCG）「カオスギア」の世界。TCGというのは簡単に言えばカードを使ったゲームなのだが、より高度にそしてより勝つためには、多くの種類&強いカードを手に入れるのが早道。というわけで仲間とトレーディング（交換）して手の内を充実させていくので、TCGというのだ。

さて、「カオスギア」では60枚のカードからなる『デッキ』というものを組み、それをもとに相手と対戦する。手持ちのカードを場に出して、城を構築して（ここがやられたら負け）、自軍の陣形を組み、相手の城を攻略するのだ。

ただ、ルールはそんなに難しくないので、説明書と同志と共に幾度か対戦すれば大丈夫だ。そうしていくうち、自分なりの高度な戦術を構築できるようになる。それがTCGの醍醐味だ。

そしてTCGのもう一つの楽しみはそのカードのイラストである。この「カオスギア」には大勢のイラストレーターが関わっている。大河原邦男、開田裕治、末弥純、寺田克也、山田章博、和田慎二といった豪華な顔ぶれが揃っている（もちろんこれは一部だけ）。

ゲームをプレイするにはとりあえずカード60枚＋ゲームのマニュアルという『スターター』セット（1300円）を買ってみよう。そしてカードを追加するときは、『ブースター』という、カードが10枚入っているパック（314円、共に税別）を買って布陣を強化するのだ。

「カオスギア」をゲットしたい君は、近くのおもちゃ屋か専門店などへGOだ。



PUSH 一押し

ついにアレが公開!? ミュージカル『サクラ大戦〜花咲く乙女〜』速報

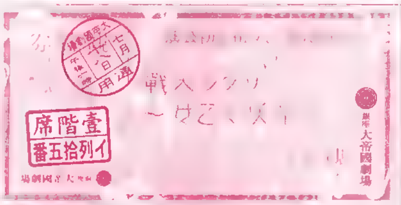
公演開始も間近！ミュージカル『サクラ大戦〜花咲く乙女〜』の続報だ。

前号で、出演日は未定ながらも花組声優陣が出演!?とお伝えした。さらなる諜報活動の結果、「公演初日と千秋楽は花組声優陣が勢揃い」、「火・金曜日はマリアの日」という情報を入手した。つまり、火・金曜日はさくらの代わりにマリアが登場するということだ。

そして、パンフレットの発売も決定。これは「ミュージカルパンフレット（仮）」と、ミュージカルの秘密がわかる「ミュージカルサクラ大戦大全集（仮）」がまとまった特製パンフレットだ。ほかにも、真宮寺さくら（横山智佐）と野々村つぼみ（野村佑香）のセリフ&南少女組の歌が収録された劇場版CDも発売されるので確実に入手しよう。

最後に、今までの紹介記事の中で何度も触れてきた、来場者全員にプレゼントされる『広井王子デザイン・メモリアルチケット』のデザインを公開だ。ちなみに、東京公演と大阪公演の2種類のバージョンがあるぞ。

●問い合わせ●
キョードー東京：03・3498・9999
キョードー大阪：06・233・8888



これが東京公演で来場者にプレゼントされるチケットのサンプルだ。なんとも趣がありますな。

『ドラゴンクエスト』コンサート情報

EVENT イベント

ドラゴンクエストシリーズといえば、おなじみ「すぎやまこういち」氏。その「すぎやまこういち」氏の指揮、関西フィルハーモニー管弦楽団の演奏による、「ドラゴンクエスト・スペシャル・コンサート」の公演情報だ。

今回のコンサートは「ドラゴンクエストVI 幻の大地」の交響組曲。ドラクエファンにはたまらないね。気になる開催日時は4月25日、17時からとなっている。詳細は最後にまとめておいたので、そちらを参考にしよう。

実はこのコンサートの前売りは昨年12月21日より発売されているので、知っている人も多いんじゃないかな。

演奏のほかにも「すぎやまこういち」氏のトークもあるので楽しみにしていいだろう。もしかしたら、あの『新作』の話も聞けるかも!?

●場所●ザ・シンフォニーホール

A席：5000円（税込み）
B席：4000円（税込み）
C席：3000円（税込み）
D席：1000円（税込み）

●問い合わせ●ザ・シンフォニーホール予約センター：06・453・6000
アサヒサービスセンター「アスク」：06・222・1145



明日へのスタートライン



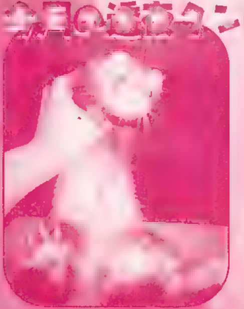
もう3月になっちゃったんだね…。あっという間だったなぁ。
1月→いく　2月→にげる　3月→さる
っていうくらいだから、きっと3月もあっという間なんだろうね…。

この前、何気なく上を見たら、桜のつぼみが膨らんできていたよ、もうすぐ春になるんだね。桜も準備をしているみたい。私も春の準備しなくっちゃ…ということで衣替えをしていたんだ。そしたら、去年の夏のラジオ公開録音の時に着ていた衣装が出てきて、思わずなつかしくなって、着てみちゃった。この写真の衣装なんだけど覚えていてくれた人いるカナァ…？

この衣装はね、私の友達が私のために、私の大好きな、十字架と翼、そして、人魚をイメージして作ってくれた、世界でたった一着の衣装なんだよ。

衣装を着てると、公開録音での思い出があふれ出てきたよ。あの時の緊張とかみんなの声援や笑顔、握手会での手のあたたかさとか…どれも私のスゴク大切な思い出たちで懐かしく感じた。それと同時に、忘れることのできない思い出を、たくさんみんなに作ってもらったんだなって思ったんだ。とっても幸せだよ。

もう学校とか卒業して、来月から新しくスタートを切る人も多いよね。心を一新することも大切なことだと思うけど、今まで経験した楽しかったこと、悲しかったこと、悔しい思いをしたけど頑張ったこととか、できるだけたくさんの思い出たちを心に抱いて、新しいスタートをすることも大切なことなんじゃないかなって、私は、思うよ。



ユキヤの朝は健康体操で始まる！
…ていうかネムいです〜。

やぎたんのお便りイラスト



小森まなみの素敵に Love for You

ゲーメストプリゼンツ

放送局はご覧のとおり！文化放送をキーステーションに、北は北海道から南は九州まで、全国規模で聴くことができます！

■東京／文化放送・QR　毎週金曜26：00〜26：30
■大阪／朝日放送・ABC　毎週金曜25：10〜25：40
■名古屋／東海ラジオ・SF　毎週金曜23：30〜24：00
■博多／九州朝日放送・KBC　毎週金曜24：00〜24：30
■札幌／STVラジオ　毎週日曜23：30〜24：00
■仙台／東北放送・TBC　毎週金曜23：00〜23：30
※●山形／山形放送　毎週木曜23：00〜23：30
●福井／福井放送　毎週火曜23：00〜23：30
※山形放送、福井放送は他の6局とはCMが異なります

CAPCOM
岡本吉起（おかもとよしき）の福（まるふく）コーナー

好評連載13回

今号のお題

「教育者・岡本吉起」

Profile

岡本吉起（おかもとよしき）／株式会社カプコンの常務取締役・開発本部長として、同社の開発を統括する。株式会社フラグシップの社長も兼任。昭和36年6月10日、愛媛県南宇和郡一本松町の生まれ。有名人のサインを集めるのが好き。



➡写真の説明／風邪でハナミズが止まらないので、ティッシュで鼻に栓をしてHALの教壇に立つ岡本。見よ、この熱意！

前回も言ったとおり、出張続きで大阪に居着かず、家族にも会社の部下にも顔を忘れられつつある（泣）岡本ですが、時間をムリヤリ都合して、ある副業をしてます。もちろん、カネのためじゃありません。今さらちょっとぐらい余分に稼いだところで、1億3500万の借金（第8回参照）の前じゃ、屁の突っ張りにもなりませんからね。

その副業ってのは、ゲームクリエイター養成学校の講師です。コンピュータ総合学園HAL大阪校のゲーム制作学科で、週1回2～3時間ずつ、ゲームを中心にした流行りモノの、勝因と欠点を分析する話をしてます。しかしなにしろ忙しい身、なんやかやと休講も多いし、休まなくても曜日がずれる事はしょっちゅう、しかもほぼ毎回遅刻で、たいがい予定の45分遅れぐらいで始まります。そうなると受講生も面倒だろうから、業界の裏話や出張のオミヤゲで釣って、出席者を増やしたりして。

どうして、そんなに苦労してまで講師をやるかというと、一部のゲーム専門学校の姿勢に、疑問があるからなんですよ。わたしが行ってるHALはまだいいほうですけど、ゲームに関係ない門外漢が、コンピュータの知識ばっかり詰め込んでも、あんまり役に立ちませんから。テクノロジーは日進月歩だから、むしろ現場で勉強したほうが効率がいい。プログラミングやハード設計を志すんならともかく、グラフィックやサウンド、それからゲーム全体の姿を考える企画の仕事では、テクノロジーよりもテクニック、テクニックよりもセンスや考え方が大切なんです。ハードやソフトの制約に縛られることを覚える前に、そういう基本を身につけてほしい。だから、なるべく早いうちに教育を始めたい、というわけです。

福 YOSHIKI OKAMOTO PRESENTS

あまりにも当たり前すぎて見逃されてしまう発想の根本は、「人を楽しませる」ということ。なーんだ、簡単じゃないか、と思うかもしれませんが、これはかなり難しいんですよ。自分が面白いと思うことを他人も面白がってくれるとは限らないし、他人の不満や要望を聞いて、それを全部考慮したら喜んでもらえるかというと、そうでもない。例えば対COM戦で負けるのがイヤだからと言って、プレイヤーキャラが不死身になっちゃったら、そんなものゲームにならないでしょう。意見や要望も、聞くべき部分とそうじゃない部分があって、それを見分ける目も能力のウチなんですね。

それからもちろんクリエイターには、発想力が一番重要です。全く新しいモノを考えつく力でもいいし、今あるモノを違った角度から見つめて、別の価値を引き出すんでもいい。要は、他人と違った考え方をする能力です。そのためにも、趣味の範囲は広いほうが有利。ゲームとアニメとマンガしか知らないヒトは、もっと視野を広げて下さい。

その上で、人付き合いがうまければ、なおいい。ゲーム開発ってのは、場合によっては何十人も集まってやる共同作業ですからね。自分の意見をしっかり伝える表現力、他人の意見を客観的に検討する冷静さ、それからチームの士気を盛り上げる人徳というかノリの良さってのも、無視できない要素です。

なんていうふうなことも、教室で実例を挙げてツラツラと話して聞かせるわけですな。みずから教育の結果、第1期生から3人、カプコンの開発に採用しました。カプコンに入りたいと思っているアナタ、HAL大阪校は狙い目ですよ…と、宣伝。実はこういう、青田刈りの意味もあるんです。

そうやって業界と会社の未来を支える一方で、講師の仕事は現在のわたしにも役立ってます。ハタチぐらいの若者の考え方や趣味をリサーチする場ってのは、結構ありがたいんですよ。格好は若くても、岡本のトシは30代半ばを過ぎましたからね。もうオッサンだよ（笑）。

さて今回のプレゼントは、若さと情熱あふれる教育的ゲーム「私立ジャスティス学園」のゲーメストムック、ポスター、パンフに、企画マン伊津野と絵師えだやんのサインを入れたモノをセットで1名様に。岡本もサインした。ご意見ご感想と一緒に、おハガキ待ってるよう！

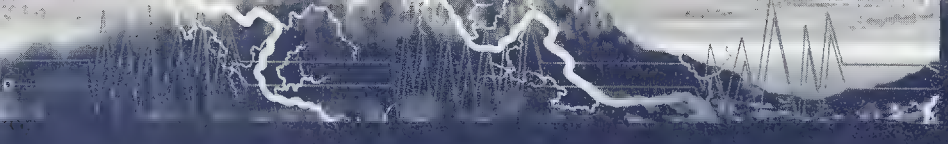


★プレゼントの宛先

〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26

新声社 ゲーメスト編集部「岡本吉起のまるふくコーナー4/15号プレゼント○○○欲しいよ～」係 まで

応募の締め切りは、3月30日消印有効です。



遂に中盤へと突入!

STRIKERS 1945 II

いよいよ攻略も佳境にさしかかったこのゲーム。今回は2周目5面を紹介していこう。

担当：善之字元帥

前号紹介した、2周目4面までの各機体のボム配分は理解していただけただろうか？ いよいよ今回からは、ボムの使用発数が安定する5面以降を紹介していくわけだが、今回紹介する5面は、たとえこの面に到達したときのボム数がゼロでも、頑張ればクリアできる面になっている。

5面の要注意ポイント

2周目5面の道中は、大きく分けて3つのチェックポイントから構成されている。

①序盤・大型戦車との戦闘

ステージが始まると、いきなり登場する大型戦車は、耐久力が高く、弾を大量にばらまく強敵である。さらに、大型戦車の左右に配置された小型戦車との複合攻撃が難度に拍車をかける。これら戦車部隊を早めに始末し、後続の爆撃機との戦闘をスムーズに行うためのパターンをマスターしよう。

②中盤・設置砲台との戦闘

製油プラントを破壊すると、超高速の白弾を連射する恐怖の設置砲台との戦闘になる。しかし、設置砲台の死角を利用し、順序よくこれらを破壊していけば、比較的安全に切り抜けることができる。

各機体の特性を生かす、溜め撃ちの設置ポイントを把握しよう。

③終盤・爆撃機との戦闘

ステージ終盤では、大型爆撃機が2機待ちかまえており、高速拡散弾をかいくぐりながらの戦闘になる。このとき、画面上部からは小型戦闘機編隊も多数登場するため、速度の遅い機体は非常に苦しいが、弾幕の切れ目を見て切り返す術を身につけよう。



ステージ終盤の爆撃機×2。速度の遅い機体は非常に苦しい。

ステージ序盤 大型戦車との戦闘



序盤にして、このステージ最大の難関であるこのポイントは、機体ごとにパターンの解説をしていこう。

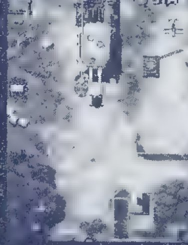
※本文中のアルファベットは、写真のものと一致している。

●フライングパンケーキ

パンケーキの場合、この場面の敵破壊順序は、A→溜め撃ち発射→Bに撃ちこみ→C→F→D→E→G&B→H→I の順となる。

これらの手順は、ほぼ画面上部にはりつき、戦車の出現と同時に手際よく撃ちこんでいくのが最大のポイント。

最も難しいのが、大型戦車のBに対する撃ちこみで、これについては、まずBの砲身の左横にはりついて溜め撃ちを発射し、弾幕が自機に向かってくるのと同時に画面下へと下がってくるのがコツだ。

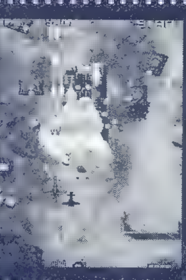


砲身の左にはりつきつつ溜め撃ちを発射し、弾幕を回避する。

●震電

震電の敵破壊順序は、A→C→B→F→D→E→H→G→I の順になる。

震電は、Bの大型戦車に対して、レベル1の溜め撃ちを直撃させれば破壊できるので、最もこの破壊手順を守れば、パターンのまとまりがよくなる機体である。また、中型戦車のHについては、溜め撃ちを使わず、ショットとサブショットで倒していくことになるのだが、Hが白弾を撃ち出す前に倒さないと大変なことになってしまうので、Hを倒すときには気をつけよう。



震電は、大型戦車をレベル1溜め撃ち1発で破壊できる。

●ライトニング

ライトニングの敵破壊順序は、A→Bに撃ちこみ→C→Bに溜め撃ち→F→Bに溜め撃ち&破壊→D→G→E→H→I の順になる。

この機体は破壊力がないので、Bを一撃で倒すことができない。そのため、その他の戦車をこまめに潰しながらBにレベル1溜め撃ちを2回撃ちこんで破壊することになる。Bを破壊したら、画面中に残っている戦車を倒し、右上から現れるHを破壊することになるが、このときすでにHは射撃を始めているので、慎重に軸を合わせていくこと。



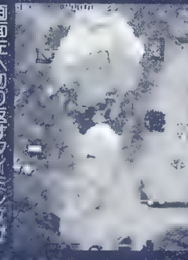
Hに撃ちこむ際には、細心の注意をはかること。

●モスキート

モスキートの敵破壊順序は、A→Bを溜め撃ちで破壊→C→E→D→Hを溜め撃ちで破壊→F→G→I の順になる。

この機体は、溜め撃ちが非常に強力なので、無理に接近せず、出現する敵に合わせて溜め撃ちを置いておくのが重要。大型戦車のBも、溜め撃ちと少々の撃ちこみだけで倒せてしまうのは大きい。

やや難しいのが、EとDを倒した後、左に切り返すタイミングだが、ここばかりは慣れてもらうしかないので、何回も繰り返してベストタイミングを覚えよう。



画面左へ切り返すタイミングが難しい。

●フォッケウルフ

フォッケウルフの敵破壊順序は、Bに撃ちこみ→A→F→Bに撃ちこみ→C→E→D→Bに溜め撃ちを使って重なり、破壊→H→G→I の順。

この機体は、溜め撃ちが敵を攻撃するタイプのものではないので、Bの破壊には非常に時間がかかる。何回にも分けて撃ち込むパターンは、ライトニングのものと似ているが、まわりの戦車を一掃したのちに、溜め撃ちをBの上に設置し、重なって撃ちこむのがポイントだ。Bを破壊したら、急いでHを破壊して、Iの攻撃に備えよう。

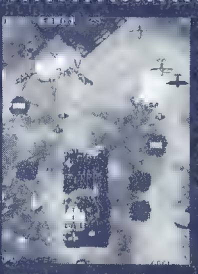


大型戦車の上にプラズママインを設置し、重なって撃ちこむ。

●疾風

疾風の敵破壊順序は、A→Bに溜め撃ち設置→C→F→D→E→B→G→I→H の順。

この機体は、サブショットの秋水が敵を自動的に追尾してくれるので、この場面のうち、C・F・G・Hについては、自分で撃ちにいかなくてもよいのがポイント。特に、他の機体が倒すのに苦労するHを秋水で倒せるのは大きい。自機はIに撃ちこみながら小刻みに右方向へと移動すれば、IとHをほぼ同時に倒すことができるだろう。



疾風は戦車Hをサブショットの秋水で破壊できる。

ステージ中盤 設置砲台との戦闘



ステージ中盤は、製油プラントに配置された設置砲台との戦闘になるが、この地帯は全機体でかなり共通したパターンが存在するので、それを紹介しよう。

共通パターン

まず、AとBの砲台の間に入り、この2つの砲台が開くと同時にこれらを破壊する。

その後、画面上部から現れる戦闘機編隊と戦いつつ、戦車Dを破壊する。このとき、戦闘機の撃ち返し弾に気をつけること。

Dを破壊すると、設置砲台Cが開くので、これを破壊し、すぐに画面右へと移動を開始。移動中、中型戦車のFに溜め撃ちを撃ちこんで破壊し、GとHの設置砲台を破壊する。戦車Fは、放っておくと高速の白弾を連射する強敵なので、確実に倒しておくこと。

最後は、画面左から現れる爆撃機Iに撃ちこんで破壊するが、このIは破壊時に5WAYの大赤弾を撃ち返してくる。この弾は、画面右に現れる戦闘機編隊の弾とシンクロするので、あらかじめ戦闘機の弾を画面右へと誘導し、撃ち返し弾は画面左端で回避するといいだろう。

機体ごとの注意点

疾風とフォッケウルフは、前述のパターンに少しアレンジが必要である。

まずフォッケは、Cを倒して画面右へと移動する際に、Fに対して溜め撃ちを使わず、GとHの中間にバリアを設置し、Fはショットで破壊するほうが安定する。



フォッケはこの位置に溜め撃ちを設置。G・H・Fの弾をすべて吸収する。

また、疾風については、AとBを倒した後、CとDを倒す前にGとHの中間に溜め撃ちを設置しておいたほうが、後の展開が楽になるだろう。

ステージ終盤 爆撃機×2との戦闘



この場面は、爆撃機の拡散弾を扇状に回避しつつ、画面上部から現れる小型戦闘機の撃ち返し弾も回避しなければならないため、機体の速度が遅い機体はかなりの苦戦を強いられる。

具体的なパターン

まずは、爆撃機のCとDが現れる前に、戦車AとBをショットで破壊しておこう。

AとBを破壊したら、すぐに画面右上にはりつき、出現する爆撃機Cにショットで撃ちこむ。このとき雷電は、溜め撃ちのレベル1を使ってCを倒してしまう。その他の機体については、破壊できなくともかまわないので、撃ちこみつつ、大きく画面左へ移動。



雷電は、Cの爆撃機を溜め撃ちで倒してしまうこと。

爆撃機のA扇状弾を大きくかわしつつ移動すると、画面左から爆撃機Bが出現する。このあたりでAの扇状弾が途切れるので、画面右へと切り返すのだが、移動中に破壊した小型戦闘機の撃ち返し弾が怖い。小型戦闘機を破壊する際には、なるべく画面上部で破壊し、撃ち返し弾を間隔の広い2WAYにするよう心掛けよう。



小型戦闘機の撃ち返し弾が怖い。

再び画面右へと移動したら、Aが残っている場合にはショットで破壊し、Aの撃ち返し弾に気をつけつつ左へ移動。

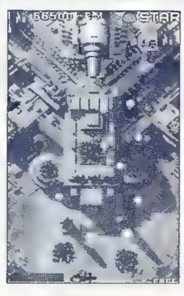
後は残ったBに撃ちこめばすぐにボスとの戦闘になる。この場面は、溜め撃ちをどんどん使っていけば簡単だが、ボス戦に必要とされる溜め撃ちレベルを確保するために、溜め撃ちを温存しつつ戦おう。

2周目ボス攻略

砂漠ステージボス 巨砲要塞ロンメル

担当：RED

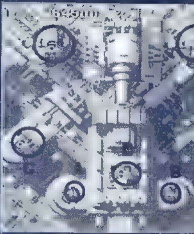
巨砲要塞ロンメル 第一次形態



開幕・砲台の撃ち方

1周目と同様、まずは本体の手前の砲台を破壊する。機体ごとに説明していこう。

●ライトニング



ボスに着いたら、画面一番下、ボスの真正面の位置でレベル2の溜め撃ちを準備する。砲台Dが現れてから溜め撃ちを撃ち込めば、爆風で左右にある砲台A、Bも破壊できる。このとき、砲台A、Bから白弾を撃たれるが、そのまま動かなければ当たらない。さらに左上の復活砲台から連射2WAY白弾を撃たれてしまうが、これは無理に外へ避けようとせずにそのまま挟まれて、最後の単発弾だけ右へ動いて避けるようにする。

右に移動したら、砲台Eにショットを撃ちこみ破壊する。ここでも右上の復活砲台から連射2WAY白弾を撃たれるが、先程と同様、動かずに挟まれて最後の単発弾だけ避けるようにする。砲台Eを破壊し、連射2WAY白弾をやりすごしたら左に移動し、砲台Cを撃ちにいく。



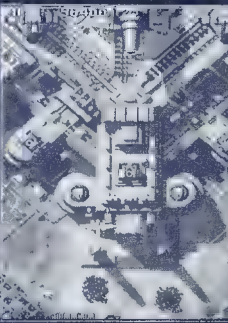
この位置でレベル2溜め撃ちを砲台Dに当てれば、砲台A、Bも巻きこめる。

●モスキート

モスキートは他の機体とやや違い、砲台Eは残したまま速攻で本体を撃破するパターンとなる。

レベル2溜め撃ちを準備し、写真の位置で待機。砲台が現れたら溜め撃ちを発射すると同時に移動し、砲台Dに重なって撃ちこみ、これを速攻で破壊（砲台Aは溜め撃ちが破壊してくれる）。さらにそのまま砲台Bに重なって撃ちこみ、速攻で破壊する。ここで左上の復活砲台から連射2WAY白弾を撃たれている場合は、外に避けようとせずに挟まれながら避ける。左上の復活砲台からの弾を避けたら、次に右上の復活砲台に攻撃されるまで、一瞬、攻撃が止むので、このスキにボス本体に一瞬だけ接近して撃ちこんで、ダメージを稼いでおこう（ここが重要）。

すぐに右上の復活砲台から連射2WAY白弾を撃たれるので、左下に移動しつつ、挟まれながら避ける。この辺りで、レベル1が溜まり次第溜め撃ちを本体に向け発射する。ここまでの撃ちこみ効率が良ければ、この溜め撃ちで本体を撃破できる。



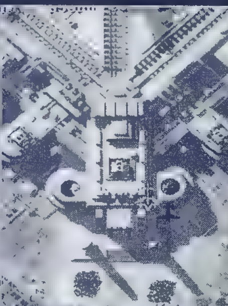
この位置で待機、砲台が出現したら溜め撃ちを発射する。



砲台D→砲台Bと破壊し、本体に少し撃ちこんでから溜め撃ちを発射。

●震電

溜め撃ちを準備し、写真の位置で待機。砲台が現れたら溜め撃ちを発射し、砲台Bを破壊する。さらにD→Aの順に重なってショットで撃って破壊する。砲台Aに重なって撃ちこんでいるときに左上の復活砲台から2WAY連射白弾を撃たれるが、動かずに挟まれて最後の単発弾だけ微妙に動いて避けるようにする。砲台Aを破壊したら左下に移動し、砲台Cにショットを撃ちこんで破壊する。ここで右上の復活砲台から攻撃されるが、動かずに挟まれて最後の単発弾だけ動いて避ける。砲台Cを破壊したら右へ移動し、砲台Eをショット＋溜め撃ちで破壊しよう。



この位置で待機、砲台が現れたら溜め撃ちを発射。



連射2WAY弾に挟まれながら砲台Cにショットを撃ちこみ破壊する。

●パンケーキ

写真の位置でレベル2溜め撃ちを撃ち始め、砲台A、Bの白弾を避けつつショットを撃ちながら右に移動していけば、A～Eすべての砲台を一気に破壊できる。



この位置で溜め撃ちを撃ち始め、白弾を避けつつ右へ移動していく。



画面右に着くころには、5門の砲台をすべて破壊できる。

●フォッケウルフ

まず左上の復活砲台にショットを撃ちこみ破壊。すぐに砲台Aに重なりショットを撃ちこみ破壊。砲台Bからの白弾を避けつつ右へ移動し、溜め撃ちを発射しつつ砲台Bに重なってショットを撃ちこみ破壊。砲台Bを破壊したら左上



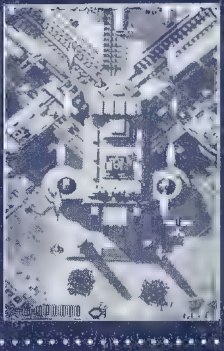
まず左上の復活砲台を撃ってから砲台Aに重なって撃ちこむ。



白弾に十分注意しつつ、砲台Bに重なって溜め撃ちを発射。そのまま撃ちこみ砲台Bを破壊。

の復活砲台からの2WAY連射白弾を避けつつ（中には入らない）左へ移動し、残っている砲台C、D、Eを左から順にショットで撃って破壊する。

●疾風
　ボスに到着する直前から、砲台A、Bのライン上に溜め撃ちを設置しておく。砲台が現れたら砲台Bに対しては自機のショットも撃ちこみ、速攻で破壊する。砲台Bを破壊したら左へ移動し、砲台Cのラインに溜め撃ちを設置、自機のショットも併せて撃ちこみCを破壊する。砲台D、Eはオプション任せで大丈夫。



あらかじめ砲台A、Bのライン上に溜め撃ちを設置しておく。



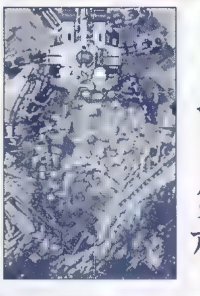
砲台B破壊後、砲台Cのライン上に溜め撃ちを設置。

砲台破壊後

　砲台A～E破壊後は、本体への撃ちこみより、復活砲台の処理を優先して、左右に大きく動きながら弾避けする。なるべく、復活砲台の撃ってくる弾の間に入らないようにしよう。ボス本体の前を横切るときは、本体の撃ってくる3WAY大赤弾の発砲周期に十分注意。ザコのせいで、どうしても危険な状況になってしまう場合もあるので、残ボムが許すなら一発使うのも十分許される場面だ。機体ごとのワンポイントを挙げよう。

●ライトニング
　レベル2が溜まり次第、本体に撃ちこむ。
●震電
　二次形態でレベル2が使えるようにしたいので、溜め撃ちは使わずにショットのみで撃ちこもう。
●パンケーキ
　レベル1をどんどん使っていく。
●疾風
　ゲージが溜まり次第、復活砲台のライン上にレベル1溜め撃ちを設置し、復活砲台の処理を任せる。

巨砲要塞 ロンメル 第二次形態 アーマード・ガンナー



　アーマード・ガンナー形態は、どの機体でも、弾避けのパターン自体は同じ動きとなる。まずは、基本となる弾避けを順を追って見ていこう。
　Aの赤弾ばらまきは、画面右下のほうで待機して、弾を撃たれたら左に移動し、弾幕のすき間を見切って避ける。
　Aの赤弾を避けると、すかさずBの白弾がくる。この攻撃も結局は実力で見切って避けるしかない。画面左下付近が比較的避けやすいだろう。A～Bの攻撃は、毎回同じ位置で待ちかまえて弾を誘導し、画面上の同じ位置に同じ弾のすき間がくるようにすれば、見切りやすくなるだろう。
　Cの攻撃は、赤弾のばらまきをかぶせられないように、大きく右に動いて避ける。Cの赤弾を避けたら、Dの攻撃に備え、すぐ画面下中央へ移動する。
　Dの攻撃は、ツメからの4連白弾に当たらないように、画面下中央付近で小さく動いて自機を狙ってくる単発の白弾を避けよう。
　Eの攻撃も、弾のすき間を見切って避けるしかない。
　Fの攻撃は特に問題ないだろう。Gの攻撃も弾のすき間を見切って避ける。画面左下付近が弾のすき間が広く、比較的避けやすい。
　効率良く撃ちこんでいけば、Hの攻撃がくる前にはボスを破壊できるだろう。

















機体別ワンポイント

●モスキート
　A～Bの攻撃を避けるのが他の機体に比べ難しいので、ここでボムを使うのがオススメ。ボム使用直後はボスに接近して撃ちこんでダメージを稼ごう。ボムを使ってから、レベル2→レベル1と2回溜め撃ちを撃ちこめば、Eの攻撃がくるころにはボスを破壊できる。
●震電
　ボス出現直後にレベル2溜め撃ちをボスに重なって撃ちこむと、いきなり大ダメージを与えることができる。A～Bの攻撃のところでボムを使えば終了だ。
●フォッケウルフ
　ゲージが溜まり次第、レベル1溜め撃ちを使って撃ちこむのを繰り返せば、ほとんど弾避けせずにボスを破壊できる。
●疾風・ライトニング・パンケーキ
　ゲージが溜まり次第レベル1溜め撃ちを使っていこう。



突撃レポートマンガ
そんなんARIKA
EXCEL 第4発目
小林真文
第12回読者が選ぶゲーメスト大賞 広告・デザイン賞ノミネート断念作品
何故断念かッ
ゲーメスト読者のみなさま♡ アリカのインタビュー記事はもう読みましたか？
←同席してたんですわ…
テープレコーダー文明の利器のない犬にとって記録はヒアリング＋速記 でもがんばるれっ 人に伝えるのが仕事だもん♡
速記ってこんなん？
マッチとデート
EX→EX2 EXの面白さである細いかけひきはとーしゅーするという判断で今の形にな
大野さん
更に新展開を目指し…
さくく
この男は!!!
ちんとんしゃんほげ〜
わ〜いボク〜？ ふわりさんのしてるのはボクの会社の皇依の仕事だよ〜？ でもボクちゃんの仕事は嫌がらせだもんや〜♡ 働きものだや〜♥
コロス コロス コロス
ぎ———
インタビューに答える〜 西谷社長（祝マンガ初登場）と大野さんと困り者の御三方
※パンイチはアリカの制服ではありません
三原じゃボケー！
オレなんかパンツもはいとらんやんけッ
記事の方でかなり忠実にやりとりが再現されていますがマンガでもさらなる忠実な再現を目指すこととす！
ていうか編集の良心で消された行間を描く！
ゴーゴー！
ズバリ新キャラのブラマンカとバルログですがこの時代に今何故その二人なのか？
え
ゲーメスト
ブランカ出したかったし〜 電撃ビリビリしたかったし… ヒョ〜〜〜ッて飛びたかったし!!
お子ちゃまかい!!?
というのは表向きの理由で……
しゃちょーはオトナのお話ですかい!!?
表も何もEXで出したかったけど何分3Dははじめてで今ならスキル上ってて出せるからであって… 昔のキャラだから出したというわけではないんですよ！
まあ！ みはちゃーが会社にごーけんしている!?
イッツミラクル
というのが建前で〜〜♪
ひとでなし!!
ま…負けるもんか…
や… あの頃は波動拳が出せるかもわからんかっただ
……
EXの時隠れで出て来た濃い人たち ダランとかアレンとかその人への人達の行方は——？
殺すな！
カイリは死んだわ！
触れないで下さい 忘れましょうよ…
スパーッと
まあ多すぎるのも何ですし かといっていなくなるのも正直さびしい …かもしれませんけど いません！
出るかもしれない
いっちゃん使いなり
それにあんまり二度に出してもね♡
おーい続き出るんかい!!!
もう!?
ああ…好きなこと言ってるだけなのねん
このひとたちは…
もう別の話
ブランカ…… やられても目がとび出なり……
もしもし大野さん!?
目があれは重要なのに
うずくらい…
別シリーズで10月に…!!! ってどう？
何妙に具体的な話してるかなッ
何だ!? 別シリーズって!?
10月う!?
え!? え!? なに なに なに？
あ〜私もいろいろ聞きたいな〜 でも私の取材じゃないし〜 記事にまででしゃばるわけにはいかないしいみゃ〜
普段いろんなメーカーの取材マンガ描いて生きてる
うずうず
じっ
ねキャラクター選択後に出るアレ何？ 地図？
社長が取材!?



と、いう訳で… お仲間（アリカ社員）大募集!!

【職　種】
①3DCGグラフィックデザイナー（ゲーム制作未経験でもOK）
②プログラマー

【仕事内容】
①ゲームキャラクターや背景のデザインからSOFTIMAGEやPhotoshop等を使用しての実際のゲームキャラクターモデルやモーション、背景CGの制作、及びムービー等の3次元CG映像の制作。
②ゲームソフトのプログラミング

【資　格】
20歳～30歳位迄の方
①基本的にゲーム制作経験の有無は問いません。絵に自信があり、ゲーム制作や3次元CGに興味がある方、グループで仕事ができる方を歓迎いたします。
②C言語またはアセンブラでのプログラム経験者、もしくはゲームプログラミング経験者

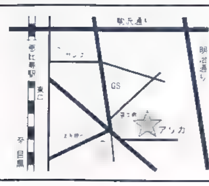
【勤務地】 恵比寿（本社）
【勤務時間】 10:00～18:00
【交　通】 JR恵比寿駅東口（ガーデンプレイス側）徒歩2分

【給　与】
月給18万5000円以上
※入社2年目以降より年俸制に変更できます（開発部員のみ）
※経験・能力等を考慮の上、優遇いたします。
※試用期間有（試用期間終了後、面談の上昇給いたします）

【休日休暇】
完全週休2日制（土・日）、祝日、GW、夏季、年末年始、有給
※ゲームを1本仕上げたあとには2週間のリフレッシュ休暇が認められます。（リフレッシュ休暇は開発部員のみ）

【待　遇】
昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、各種社会保険完備、退職金制度、借上社宅制度有
健保組合保養所、定期健康診断、財形貯蓄制度有

【応募方法】（応募作品は返却いたしません）
履歴書（写真貼付）と、作品（下記参照）を下記人材採用G係宛にご郵送下さい。後日面接日をご連絡いたします。
●応募作品（CGデザイナー）
◎B4以下のカラー作品数点とデッサン・クロッキー数点。
◎その他、自分をアピールできるもの。
※CG作品のある方は、PICT又はBMPフォーマットで、FD又はMOメディアでお送り下さい。
※CG映像作品についてはビデオでお送り下さい。
※CG作品については、使用された機種・ソフトウェア及び制作期間を明記して下さい。
●応募作品（プログラマー）
◎使用できるプログラム言語とマシン一覧及びプログラム内容の詳細が分かる経歴書



ARIKA

☎03-3447-1840　人事採用G係
〒150東京都渋谷区恵比寿1-20-18　三富ビル新館6階
当社ホームページ　http://www.arika.co.jp

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校] 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00~4:00 PM6:30~9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

98年卒業生内定者速報: セガ・エンタープライゼス/ソニー・コンピュータエンタテインメント/アトラス/コンパイル/ベック/日本ファルコム/F&C/コスモスコンピュータ/プロデュース/ネメシス/インターリミテッドロジック/ネクサスインタラクト/ライトニングデジタルファクトリー/アルファ/セレン/ズーム その他多数



〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

名古屋ゲームデザイナー学院 98年OPEN!!

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校98年OPEN!!

お問い合わせ

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

東京校4月より夜間部OPEN!!

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

(使用マシン:O2、DOS/V 使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ)

毎週(月・木又は火・金)/18:30~21:00 開講場所(代々木)

入学願書受付開始!〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

速報! ゲーム会社内定者続々!!



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 永井康章くん

このたび(株)アトラスより内定をいただきました。この学校のベストなカリキュラムと熱心な先生の指導のおかげだと思います。又、同じ夢を持つ仲間に出会えたことが自分自身に大きなプラスとなりました。学校の方々による就職のサポートも非常に熱心で、大変感謝しております。



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 坂井真志くん

このたび(株)コンパイルより内定をいただきました。生徒1人に1台ずつパソコンが与えられ、それを1日中専有できた事、そして、プログラム・グラフィック・サウンドといったゲーム開発に必要な一通りの知識を得られた事が今回の就職内定につながりました。これからはプログラマーのエキスパートを目指し、将来的にゲームデザイナーを目指していきたいと思っています。



ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日1年制 藤木 亮くん

このたび(株)セガ・エンタープライゼスより内定をいただきました。これも当学院のムダの無いカリキュラムと先生方の適切な指導のおかげだと思います。今後はゲームをあまりしない人がゲームに興味を持つような、またはゲームばかりしている人が他の事にも興味を持つようなゲーム作りをしていきたいと思います。



ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日1年制 津嘉山あずささん

このたび(株)日本ファルコムより内定をいただきました。夜遅くまで教室に残って質問に答えてくれる親切で優秀な先生と、キャラクターデザインの実力アップのための環境が全て整っていたこと、他のゲーム学校ではできないようなデッサンの勉強をしっかりできたことが良かったのだと思います。

企画・シナリオ1期生一発合格! 女性プログラマーも続々誕生!

〈姉妹校〉開校1年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

拍車をかけるハイレベル攻略！

いよいよ佳境にさしかかったこの連載も、最終回まであとわずか。今回は、時間停止のネタと、究極対戦の2本立てでいってみよう！

時間停止の謎に迫る

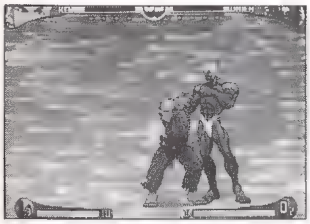
担当：善之字元帥

セカンドインパクトでは、ブロッキング後やスーパーアーツの発動後、ガードや必殺技のコマンドが受け付けられない時間がある。今回は、このゲームの時間停止について説明していこう。

スーパーアーツの時間停止

ゲージを消費することによって発動し、すさまじい威力を発揮するスーパーアーツは、発動直後に必ず画面が暗転し、発動した側、された側ともに一定時間（60分の30秒程度）動けない時間を経過したのちに硬直が解け、本来のスーパーアーツの攻撃が開始されるという性質を持つ。

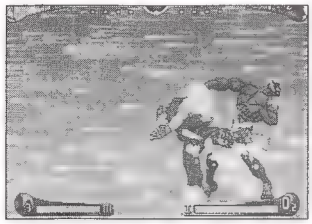
このスーパーアーツの性質である時間停止は、技ごとに誤差があり、時間停止が長いものについては、スーパーアーツの攻撃判定が発生しているのにもかかわらず、相手はまだ動けないというようなものまである。


60分の1秒後に画面が暗転。ここから時間が停止する。

代表的な「動けない時間が長い」スーパーアーツを挙げてみよう。例えば、ケンの疾風迅雷脚は、コマンド完成後、60分の1秒後に画面が暗転し、お互いに時間が停止する。

その後放っておくと、60分の42秒後に最初の蹴りが相手にヒットするが、もしもこの蹴りがヒットしなかった場合、相手が動き出せるのは60分の48秒後である。

このことは、60分の6秒間、ケンだけが動ける時間が存在するということをあらわすが、そうなると疑問が出てくるのが、ガードとブロッキング。


60分の42秒後。ケンの攻撃がヒットするが、相手はまだ動けない。

ガードとブロッキングを成功させる条件は、スーパーアーツの時間停止の長さにかかわらず一律で、発動してから60分の4秒以内にガード・ブロッキングのコマンドが入力されていれば、それぞれが成立するという救済措置がとられているようだ。とはいうものの、60分の4秒という時間は非常に短いため、やはり見てからガードできるようなシロモノではないだろう。

また、スーパーアーツが発動してからの必殺技コマンドの入力は、やはり60分の4秒後から自分が動けるようになるまで無視されているようなので、こちらも注意が必要だ。

地上ブロッキングの時間停止

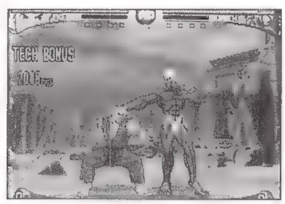
ストⅢ最重要のシステムとも言えるブロッキングは、相手の攻撃を受けた後、ブロッキング成功側が一定時間先に動けるというシステムだが、具体的にどの程度先に動けているかは、なかなか把握しづらいところなので、ブロッキング成功時に、一体何が起こっているのかを説明しよう。


地上ブロッキングが成功。ここから時間停止。

まず、ブロッキングが成立すると、攻撃側・ブロッキング成功側ともに、時間が停止して動けなくなる。

その60分の15秒後に、ブロッキング成功側だけが動けるようになり、攻撃側はブロッキング成功側に60分の6秒遅れてようやく動けるようになる。

ブロッキング成功側のアドバンテージは、ブロッキングによる時間停止の硬直差に加えて、相手の技の隙の分だけ先に動けるようになるので、容易に反撃が狙えるというもの。このとき、時間停止中に入力されたコマンドも有効なので、ブロッキングを確認したらすぐにボタンを押せば、最速のタイミングで通常技が繰り出せるようになっている。


60分の15秒後。ブロッキング成功側だけが動けるようになる。

ただし例外的に、相手の飛び道具をブロッキングしたときは、時間停止がブロッキング成功側にだけ発生してしまうので、飛び道具をブロッキングする際には、相手に追撃を狙われないようにしよう。


飛び道具扱いのパーソナルアクションには要注意。

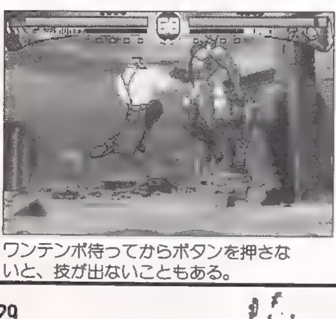
空中ブロッキングの時間停止

地上ブロッキングが成立した際の時間停止については右の通りだが、空中ブロッキングは、地上ブロッキングとは違った法則が働いている。


空中ブロッキングには時間停止の硬直差が存在しない。

まず、空中ブロッキング成功時には、地上ブロッキング時にあったような「ブロッキング成功側の時間的アドバンテージ」が存在しない点に注意しよう。具体的には、ブロッキングが成立した直後から、60分の13秒間お互いが停止し、60分の14秒後に時間が動き出すのだが、相手が多段技を出してきた際には、地上ブロッキングのときよりも早い間隔で相手の技がやってくるので、連続でブロッキングを成功させるのがより困難になる。

次に、時間停止中は、コマンド入力が一切受け付けられないことも覚えておこう。これは、地上ブロッキングは、ブロッキングが成功した瞬間にボタンを押しても、時間停止が解除されたと同時に先行入力していた技が出てくれたのに対して、空中ブロッキング時には、両者の時間停止の解除を待ってからボタンを押す必要があることを意味している。60分の13秒という時間は意外に長いので、ブロッキングが成功した瞬間にボタンを押してしまうと、技が出てくれないことがある。反撃を確実にするためにも、空中ブロッキング時には、一瞬待ってからボタンを押すように心掛けよう。


ワンテンポ待ってからボタンを押さないと、技が出ないこともある。

ワンランク上の対戦を目指して…

ダッドリーVSユン 対戦向上指南

ハイレベルな対戦の駆け引きをお伝えするこのシリーズ。今回はダッドリーとユンの組み合わせでいってみよう。

担当:善之字元帥&GED

ユン対ダッドリー対戦の構図

ダッドリー対ユンは、お互い非常に狙いのはっきりした対戦になる名勝負である。

まず、空中戦では、雷撃蹴と空中ターゲットという強力な攻撃を持つユンが、空中戦のバリエーションに乏しいダッドリーに勝り、空から矢のような攻撃をあびせかける。もちろん雷撃蹴と空中ターゲットは、ヒットすれば地上の連続技へと派生させて大ダメージを奪う。

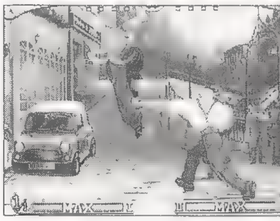
これに対するボクサーのダッドリーは、小柄なユンよりはるかに勝るリーチと、ヒット確認の容易なローリングサンダーで地上を制圧する。

闘いは進化する!

このように、お互いが得意な領域を持ち、何とか自分の土俵に相手を引きずり込んで闘いを有利に進めようとする半面、上級者の間では、逆の発想として相手の得意分野でのアドバンテージを奪ってやろうといくつもの秘策が生まれている。

ユン側は、脅威的なリーチを持つダッドリーの大Pのレンジ内に踏み込み、ゼロ距離でダッドリーを封殺するインファイトをものにしつつあり、ダッドリー側は、劣る空戦性能をものともせず、空中ブロッキングの精度を磨いて、ユンの空中攻撃を無力化しつつある。

今回は、この熱いバトルの一部を、マニアックな視点から眺めて見ることにしよう。


空対地!この対戦を支配するのは、どんな攻防なのか?

ハイレベル対戦の必須事項

(ユンサイド)雷撃蹴の制御

雷撃蹴は、連続技につなぐため、そしてヒットやガード後に投げられないために、ちゃんと打点を低くできるコントロールが必要。ダッドリーが中距離で立ち大Pを振り回すようなら、その大パンチにかぶせるように中雷撃蹴を出すといい。本体に当てるとくらい投げされてしまう点に注意。立ち中Kを対空に使うようなら、小の雷撃蹴で手前に落ちて様子を見たり、しゃがみ中Kキャンセル EX鉄山靠を狙っていこう。

単調な雷撃蹴はブロッキングの的となるので、垂直ハイジャンプから遅めの雷撃蹴や、跳び込みからの空中TCを混ぜてタイミングを絞らせないように心がけることも大切。

ヒット確認から連続技へ

もはや、TCからのヒット確認スーパーアーツは必修事項。さらに上を目指すなら、穿弓腿やキック投げからの揚炮、小鉄山靠からのノーキャンセル槍雷連撃などもマスターしてほしい。

S・Aでもっとも人気がある揚炮は、ヒット確認からの確定状況が多く、ワンチャンスで一気に体力を奪える破壊力がその魅力。そして、最近見直され始めているのが槍雷連撃。小鉄山靠後にヒット確認できるようになったり、返し技としての使いどころが分かってくるとかなりの強さを発揮する。

地上戦は至近距離で

雷撃蹴や鉄山靠でなんとか至近距離戦に持ち込んでしまえばリーチの差は関係なくなる。ときには小絶招歩法で牽制技にカウンターを狙っていくのもいい。小絶招歩法の先をガードさせた場合はブロッキングも狙える。

至近距離では、TCに加え、リープを使ってまとわりつく。リープ後の選択肢として、ブロッキングや投げ、TCなどが主な選択肢だが、打撃をTCにばかり頼っていると上ブロッキングの的になってしまうので(反撃の恐れはあるが)たまにはしゃがみ中Kキャンセル EX鉄山靠といった下段の選択肢を混ぜることも忘れてはならない。リープ→ジャンプ中Pという連携もかなり有効だ。

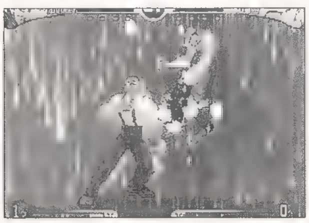
TCを「立ち小P→立ち小K」で止めてリープにいくと、ダッドリーがしゃがんでいるとリープに当たり、立っているとちょうどリープがスカる連携になる。立ちガードや上ブロッキングしているなら、前ブロッキングを仕込みつつ投げるといい。コマンド投げも非常に有効だ。このリープがヒットした後は投げ間合いの外なので、かなりいいブロッキングポイントでもある。

(ダッドリーサイド)スーパーアーツを選択せよ!

ダッドリー最強のスーパーアーツが、突進型のローリングサンダーであることは、もはや疑う余地がない。その理由は、非常にリーチの長い立ち大Pと、下段攻撃であるしゃがみ小K→しゃがみ中Pというターゲットのヒット確認から、容易にローリングサンダーへとつなげられるからである。

しかし、ユン戦においては、ロケットアッパーについても一考の余地がある。それは、ユンのジャンプ攻撃が非常に強力だからであり、ある程度でもロケットアッパーで撃墜することができれば、ユン側もそうおいそれとジャンプ攻撃をしかけてこられなくなる。

この記事は、基本的にローリングサンダーを使うものとして書いてあるが、ロケットアッパーも戦力になる可能性があることを覚えておこう。


スーパーアーツには、ロケットアッパーも一考の余地がある。

必須テクニック

ダッドリーは、前述のローリングサンダーを使った連続技の他に、ブロッキングからの連続技をマスターしておく必要がある。

具体的な連続技としては、

●立ち大K→EXマシンガンブロー→小マシンガンブロー→ダッキングアッパー

がそれにあたる。もちろん、ブロッキング時にはローリングサンダー絡みの連続技も入るものの、ゲージとの効率を考えると、ブロッキング時にはこの連続技のほうが効率がいいだろう。

また、この連続技を叩き込むために、ブロッキングを誘うような連携を用意しておくのも必須事項。例えば、ユンを壁際でダウンさせた後、しゃがみ小→中のターゲットからリープをガードさせると、必ず投げ間合いの外に落ちるため、相手の投げ失敗パンチを誘いやすいなど、比較的ダッドリーの苦手な超密着戦での必殺連携を用意しておくと効果絶大だ。


ブロッキング時専用の連続技もマスターしておこう。

最後になったが、上級者同士の対戦では、空中ブロッキングは必要不可欠。ユンの対空兵器をブロッキングしつつ跳び込めれば一気にチャンスなので、跳び込むときには常に空中ブロッキングを仕込んでおく気持ちでいること。

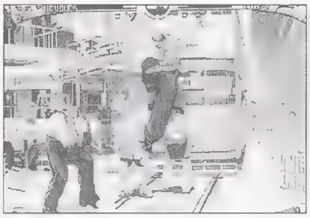
ユン対ダッドリー対戦の焦点

この対戦は、キーとなる2つの通常技を中心にして動いていく。その技とは、ユンの雷撃蹴とダッドリーの立ち大Pで、言いかえれば、この技を当てたほうがこの対戦の主導権を握っていくと言ってもいいだろう。

●ユン側の視点

ユンは、中間距離でうろうろしつつ、その間合いでダッドリーが好んで放つ、立ち大Pに中の雷撃蹴を当てるのを主な狙いにしている。もちろん、毎回大Pに雷撃蹴がヒットするわけもないので、そこに小の雷撃蹴からのスカし投げや、空中ターゲットからの攻めをおりまぜ、ダッドリーに攻撃パターンを読ませないように攻めていく。

攻撃に移るときには、遠距離から一気に攻め込み、雷撃蹴で踏み込んだらゼロレンジからのターゲットや、下段攻撃で攻めるというわけだ。


雷撃蹴を立ち大Pにかぶせるのが、ユンの基本戦術だ。

●ダッドリーの視点

ダッドリーは、中間距離でうろうろしているユンに立ち大Pをぶち当て、そこからのローリングサンダーで一気に勝負をつけたいところ。しかし、立ち大Pを読まれると、上空から雷撃蹴が降ってくるので、立ち大Pばかりを振り回すわけにはいかない。ユンに制空権を取られないためにも、雷撃蹴を撃墜するために、立ち中KやEXジェットアッパーといった対空兵器をちらつかせていくのも重要である。


ダッドリーの基本は、中間距離での立ち大Pをヒットさせること。

均衡を突き崩す!

このように、2つの技で均衡が保たれているこの対戦を突き崩すのは、お互いの得意分野を破る行動である。

これもお互いの視点から見てみよう。

●ユン側の行動

中間距離での地上の行動を、ダッドリーの立ち大Pだけで封じられてしまうユンは、鉄山靠で一気に懐に跳び込む作戦を好んで用いる。ガードさせた後は、ダッドリーが大Pを打ち頃な距離になるので、これを誘って前ブロッキングを入力したり、そうと見せかけて前進したりと、心理的に有利な状況を作れる。また、鉄山靠のかわりに、小の絶招歩法をいきなり出すのも悪くない。

●ダッドリー側の行動

雷撃蹴の存在でなかなか跳べないダッドリーだが、先に跳んでしまえば、ユンの対空兵器の薄さから、一気に有利な状況になる。そのためには、丁寧にユンのジャンプ攻撃を撃墜し、ユンを地上に釘付けにしておかなければならない。

しかし、一発でユンのジャンプを思いとどまらせる技がある。ダッキングアッパーがそれで、雷撃蹴を出そうとジャンプしたユンにアッパーの2段目を当てれば、落ちてくるユンに再びダッキングアッパーがヒットし、体力の30%以上を奪うことができる。読みを鋭くし、隙あらば狙っていけるようにしよう。


ダッキングアッパーが空中のユンにヒットすれば大ダメージ。

バランス・ゲーム

これまでに説明したように、この組み合わせを名勝負たらしめているゆえんは、一瞬の隙が命取りになるスリリングさと、空中戦・地上戦のバランス感覚が重要視される対戦だからである。

特にバランス感覚については、どちらかのキャラが空中戦・地上戦に片寄りすぎれば、その片寄ったバランスにつけ込まれるという最悪の結果を招く。対戦中は、常に自分の空中戦・地上戦のウエイトを確認しておく作業が不可欠だと言えよう。

これが一発逆転の秘策!

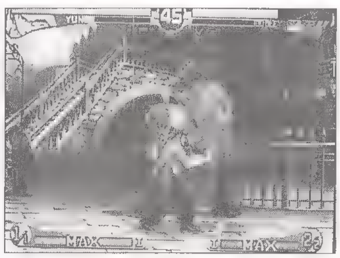
対空ブロッキング最終兵器!「虎撲子揚炮」!!

地上戦を強いられたときに問題になるのが、「空中ブロッキング熟練者による跳び込み」だ。空中TCや穿弓腿のような多段技を取られるようになると、かなりキツイ。

そんな空中ブロッキング熟練者に対する秘策が、「虎撲子キャンセル揚炮」だ。

いかに空中ブロッキングが得意とはいえ、S・A発動時の時間停止がからむので、揚炮まで取られることはまずない。虎撲子を視認して空中ブロッキングしてくるような相手にも十分通用するぞ。

もちろん、相手のジャンプを見てからでは間に合わないので、ある程度ジャンプを予測して使う必要はある。使いどころとしては、小鉄山靠をガードさせた後などがいい。立ち大Pローリングサンダーの恐れはあるものの、ここはユンのブロッキングポイントでもあるので、それを警戒しているダッドリープレイヤーは、空中ブロッキングを兼ねたジャンプにくることが多いからだ。J大Kで強引に相打ちを狙ってくる強者もいるが、揚炮が暴発する恐れがあるわけでもなく、攻撃力も虎撲子のほうが圧倒的に上なので、気にする必要はない。相打ちも上等。


虎撲子を見てブロッキングされることはあっても、


さすがに揚炮までは無理。時間停止よ、ありがとうー

一度投げたら離さない! ダウンtoダウンの起き攻め

ダッドリーの難点として、投げの後、間合いが離れるため起き攻めに移行しにくいという点が挙げられる。しかし、相手が上級者であればこそ起き攻め方法が存在する。

その起き攻めとは、中パンチ投げ(クリンチ)で投げた後、2回前ダッシュして、中のダッキングをするだけ。

なぜこれが上級者殺しの起き攻めかと言うと、まず、上級者は無意識のうちにダウンしたらクイックスタンディングをおこなうため、間合いが丁度よくなる。そして、彼らが起きた後は、リープを重ねたらガード、下段を重ねたらジャンプになるように、レバーはバックジャンプ方向へと入れているので、ほんの少し遅れてダッキングアッパーが空中ヒットするという仕組みだ。

このことに気付き、クイックスタンディングをせずに起きあがろうとする相手にはぴったり密着できるので、通常の起き攻めを、クイックスタンディング後にガードを固める相手には、ダッキングからの投げを行うようにすれば、相手はそう簡単に起きあがれないようになる。

この起き攻め法は、ダウンした直後、ダッドリーがまだ遠くにいるため、起き上がり直後に技を出したりする気になれないという、心理的盲点を突いた作戦で、相手が上級者であればあるほど威力を発揮する。君も苦戦している対戦相手に対して、使ってみてはいかがかな?


前ダッシュ2回から…、


中のダッキングアッパー!上級者にはよくヒットする。

CPUから究極攻略まで!!

幕末浪漫 月華の剣士™

さて今回は、タイムアタック40人斬り、覚醒楓攻略後編、あかり究極攻略と、ページが少ないながらも、こゆーく構成されているぞ。

40人斬り伝説

「タイムアタックパターン公開!!」 TIME ATTACK

楓で斬る!!これを見て君も目指すは40人以上だ。快感に酔いしれるべし!! 担当：MVP

以前に公開したタイムアタックに関するネタ。今度は実際に最もいいキャラに絞って現段階の究極に迫ってみようと思う。

すなわち、

「楓で43人斬りを目指す!!」

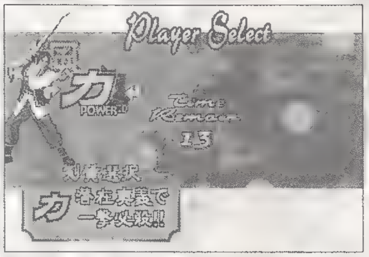
のだ。

ちょいとおさらい

まずは本筋に入る前にタイムアタックの基礎知識（本誌No.215参照）についてふれておこう。

①A+B+C押しっ放しでスタート

コインを投入したらこのコマンドを入れてスタートする。



キャラは楓で剣質は「力」。

②制限時間90カウント

1カウント=約2秒であるから、制限時間90カウント×2秒という計算になる。つまり180秒ってこと。

③出現パターン

下の表を参照してほしい。16人のループとなっていて、最初の4人は2度出ることになっている。つまり4人のうちに防御力が高い奴や、ガードが堅い奴がいるとかなり厄介なのである。おすすめは楓スタートのもの。

④2人目以降

2人目以降は画面上から垂直に落下してきて、その間は無防備なのである。超狙い目。

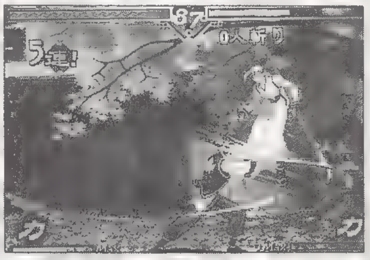
楓の理由

楓を使う理由はただ1つ。「覚醒」後が超強力で、タイムアタックモードなら1度覚醒してしまえばラストまで覚醒状態だからである。

問題となるのは1人目で覚醒するということ。これには、

●JB↓立B↓連刃斬（2発止め）↓立A↓JB…を使い、ゲージが溜まった瞬間に覚醒していく。覚醒したら体力に応じてJB↓立Bと立Aを使いわけて速攻で倒すこと。

1人目倒した時点で86秒残っていたらベスト。



覚醒前は連刃斬2発止めの後に立Aで拾ってダウンさせない。

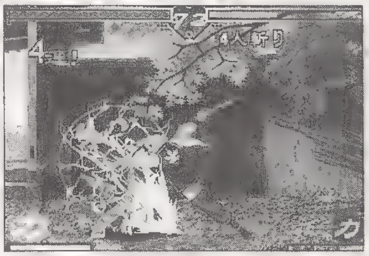
これを決めろ!!

2人目以降はまず落下してくる相手に小ジャンプBを合わせるのを確実にしていきたい。これはもう慣れるしかない。小ジャンプBは前方にしていくので、画面端までいったときに反対側に切り返さないといけないぞ。要練習だ。

さて、小ジャンプBを決めたら次に、

●立ちB↓連刃斬）1発目止め（↓疾風を決める。ここまでは連続技である。

残り体力はあとわずか。しかしここでキャラ差が…。



落下に合わせて連続技を決める。4連でごっそりと奪う。

キャラによる使いわけ

先ほどの連続技を決めた後、相手によって次の打撃のくらいやすさがかなりかわる。

くわしくは左の表を参照してほしい。小ジャンプBは必ず昇りで出していこう。これのヒット確率はかなり高い。

相手	最後	失敗率
楓	小JBor立B	低
守矢	小JB➡立A	高
雪	立B	低
あかり	立B	超低
十三	立A➡小JB	中
天野	小JB➡立A	中
斬鉄	小JB	低
鷲塚	小JB	中
紫鏡	小JB	中
示源	立A➡小JB	超高
翁	立B	超低
李	D➡立B	低
武蔵	立A➡小JB	高
嘉神	立A➡小JB	中

最後の一撃表

1ループ
A
①かえで
②もりや
③ゆき
④おきな
⑤あかり
⑥……
A
⑬かえで
⑭もりや
⑮ゆき
⑯おきな……
2ループ
A
⑰かえで
⑱もりや
……

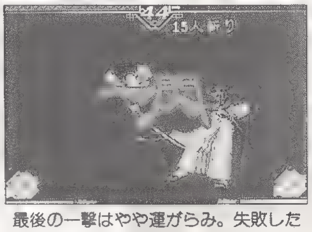
出現相手の法則

防御力の高いキャラには、立Aを出してから小ジャンプBを出すとかなりヒットするぞ。

ジャンプBがヒットしなかった時はもう1度ジャンプBを出していく。ヒットして死ななかった時は着地して立Aを連打すると倒せるはずだ。

また、李に対しては弾きを使っていくので注意したい。

1人あたり約2秒かかるこのパターン。すべて決まれば43人斬りも夢じゃない。がんばってみよう。



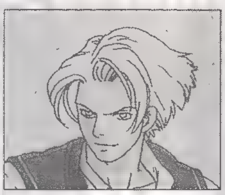
最後の一撃はやや運がらみ。失敗したら小JBでフォローだ。

もう俺を止められる者はいない、誰も…

対戦攻略

楓

覚醒後のすべて
―後編―



今回は剣質、技を重視した内容。技術力を養ってから挑戦だ！

担当：P・鈴木

目的別にまとめていこう

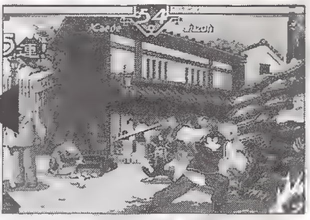
楓のレベルは上がっているかな？今回は、上級者向けに発展させた内容を送ろう。技術が追いつくようにがんばれ。

武器を飛ばす

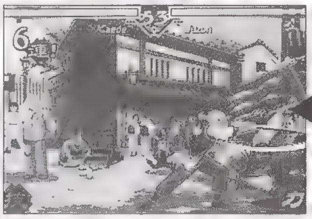
●ジャンプ⬇B↓⬅A↓A↓A↓B↓連刃斬×2↓飛び道具。ここから、
(ア)小ジャンプ⬇Bから連続技
(イ)空牙
(ウ)連刃斬
の選択をねらう。(ア)は、まず間違いなく2セット目の連続技で相手の武器をとばせる。
それだけ相手の対応できる幅も広いが、武器をとばすことによるメリットはとても大きい。勝ちをもらったも同然。
(イ)は、動く相手に有効だが、大空牙を使えば武器とばしも兼ねられる。空牙追加入力のタイミングも研究してみよう。
(ウ)は、(イ)と組み合わせると強い。連刃斬↓飛び道具を2セット入れたあとに空牙をガードさせれば、武器は飛ぶはず。似たものに、⇦A（立ちA）からの連殺斬をガードさせる手もある。連携は豊富だ。

連続技を決める

●ジャンプ⬇B↓A↓B↓飛び道具（小）↓A↓屈B↓飛び道具（小）↓連刃斬×2↓大空牙↓追い打ち
これは画面端でのもの。難度は高い。画面端でなくとも入る、お手軽なものとしては、
●ジャンプ⬇B↓⬅A↓A↓A↓B↓飛び道具↓連刃斬↓（小）連刃斬↓（大）↓空牙↓追い打ち
がある。これだけでも十分ダメージ及び気絶ダメージがあるのでおすすめだ。



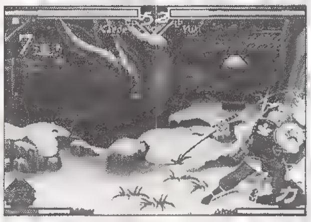
飛び道具ヒット後は、



さらに追撃できる。先行入力の小連刃斬がお手軽でいい感じ。

コマンド投げを決める

●空牙をガードさせたあと、一瞬待ってから決める
●飛び道具をガードされたあと一瞬待ってから決める
（間合いに注意）
今回のネタは一発芸だ。
●画面端で、ジャンプ⬇B↓⬅A↓A↓A↓B↓連刃斬（大）↓飛び道具の連続技のあとに、先行入力でコマンド投げを狙う
ガードが中心の相手にはまず成功する。ネタがばれていても、空牙で迎撃することができるので問題ない。



至近距離で飛び道具をヒットさせたら、コマンド投げを狙おう。

●大連刃斬↓小連刃斬をガードされたあと、すぐ狙う
連刃斬キャンセル飛び道具を警戒している相手に決まりやすい。

前転(⬇⬋⬅C)を有効利用する

●連続技中の連刃斬（小）×2のあとに、Aキャンセル前転、足払いか一瞬待ってからのコマンド投げで攻めていく
通常ならば空牙で追撃していくところを、立ちAで追撃し、前転で接近する。すると、ちょうど相手の反対側に密着する形になる。すぐさま⇩C（真下入力がコツ）↓立ちA↓…を重ねていこう。コマンド投げを狙うのも有効だ。
補足として、コマンド投げ後にBで追撃し、キャンセル前転する手も同様に有効だ。
●飛び道具をガードされたあとに普通に出す
連刃斬と間違える人がいるようだ。が、イマイチ。
●ダウンさせた後に、立ちCで追い打ちし、キャンセル前転。すぐに再度前転を入力相手が混乱しやすい。
画面中央時と画面端時では展開が変わる点に注意。



立ちKで追い打ちして、キャンセルで前転。



これで背後をとれる。もう一度前転入力すると…、



画面中央へ転がろうとする相手に有効。その場に起きられても特に問題なし。

起きあがりを攻める

前述の前転使用法が1つ。あとの方法としては、
●前転対策のためにバックジャンプAを重ねていく
●空牙のイナズマ部分を重ねておく
がいいようだ。もちろん相手の起きる方向を確認してから跳び込む手も有効だ。
細かい説明等はスペースの都合で割愛（残念です）。

ダメージ源の確認

対戦攻略

一条あかり

このキャラはしっかり遊んでおいたほうがいいよ。

担当:珈琲ふりーく



プレイヤーの個性が出やすい「あかり」。勝ちへのルートがたくさん存在するため、様々なプレイスタイルが成立しうるのだ。

それは、一種のつかみ所のなさを生む。身近にいてすぐに手が届きそうなあかりなんだけど、いざ捕まえに行くとどうしても手が届かない。

数カ月で攻略記事を書かなければいけないゲームライターならいざ知らず、こういうじゃじゃ馬を乗りこなすことには生き甲斐を感じなきゃ嘘だ。



例えば、あかりの力と技のどちらが強いか?という問いにすら筆者は答えを出せていない。

ここではあかりの様々な勝ちへのルートの中で、確実に押さえておきたい5つのルートの確認をしておいた。

あと、これまであまり触れてこなかった泥田坊と変化人形の2つの必殺技にも焦点を当ててみた。対戦が煮詰まれば煮詰まるほど、意外な行動に効果が出てくるはずだ。

ダメージ源へのルート確認

あかりの最大のダメージ源はキャンセル六合の連続技だ。技ならばAABなどの連殺斬キャンセル六合、力ならばしゃがみBキャンセル六合や立ちAキャンセル星の巡り昇華六合といったところになる。これらをヒットさせる状況を確認しておこう。

●跳び込みからの連続技として

ジャンプCやジャンプBといった強力な空中技をもつあかりは、跳び込み技を当てる機会が多い。とりあえずここからの連続技は基本中の基本なので必ずマスターしよう。

●地上弾きから入れる技として

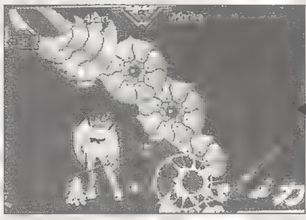
ダッシュでプレッシャーを与えてから弾いたり、相手の連携に割り込んだりと、弾きを使う機会は多い。弾きからはダッシュして連続技を入れるのがベストだが、立ちBキャンセル六合でも十分だ。



あかりといえばこれでしょ。護り人形の効果も期待できるし。



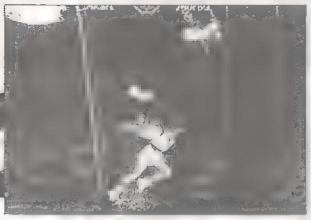
立ちBキャンセル。



六合。とりあえず六合につないでおけばよいのだ。

●相手のジャンプをくぐってから

あかりは原則として空中にいる相手に大ダメージを与えることができない。相手の跳び込みを普通に落としていては元が取れないのだ。だから相手のジャンプをくぐってジャンプの着地の隙に連続技を入れることにこだわりたい。



ダッシュなどで相手のジャンプをくぐったら、



相手の着地に、



立ちAを重ねて連続技を決めよう。

●投げ失敗←Bヒットから

通常投げは→Bと←Bで投げることができる。→Bは少し投げ間合いが広いが、→Bの打撃技が出てしまうと非常に危険だ。だから←Bで投げることをおすすめする。←Bを使うメリットはそれだけではない。投げ失敗で出た←Bがヒットしたら、そこからしゃがみBキャンセル六合をつなげることができるのだ。技ならしゃがみA立ちBキャンセル六合とつなげばヒット確認しやすくなるぞ。

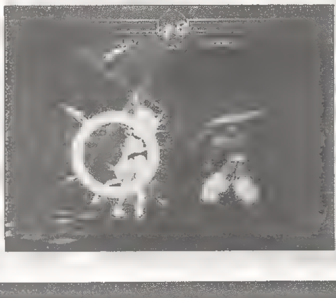


Bからはきっちり連続技を入れておこう。

●百鬼夜行

力専用技「百鬼夜行」。この技は潜在奥義だから使える状況は限られる。しかしこの百鬼夜行はあかりにとって非常に貴重な、空中の相手に大ダメージを与えることができる技だ。ジャンプをくぐらなくても良くなるため、百鬼夜行が使えるというだけで、あかりの戦法は一変することになる。

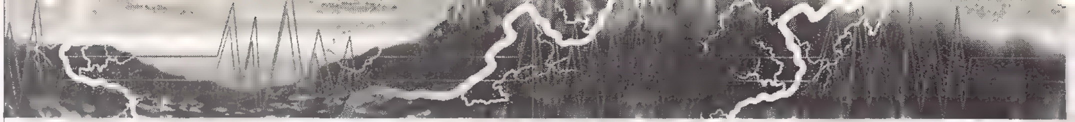
百鬼夜行は無敵技ではないが、強力な対空技でしかも空中ガードされない。空中の相手を弾いてから入れることもできる。普段はジャンプする相手を地上にひきずり降ろしたい、という流れで闘うことになるあかりが、いかにジャンプしてもらうか、に変わるのである。



百鬼夜行が出せる状態になったら、さっきまで跳んでいた相手でも跳ばなくなる。

客観的に見ると、とんでもなく強い状態だ。

しかしここが非常に面白いところなのだが、百鬼夜行が使えるようになるとあかりの動きは鈍くなる。あかりにとっては願ったりかなったりの強力な受け技なのだが、それを狙うあまり普段の動きができなくなってしまうのだ。しかも相手の動きも百鬼夜行を警戒する動きになるため、二重の意味でいつもと違うわけ



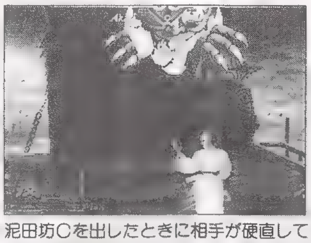
である。この瞬間の独特な駆け引きは、意識して楽しみたいところだ。

寄り道してみる?

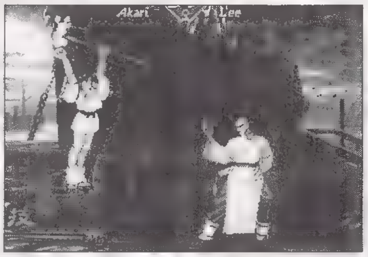
実戦ではここまでにあげたルートに肉付けする形で戦法を組み立てて行くのがセオリーとなるわけだが、そのルートとは直接的には関係のない必殺技も存在する。それが泥田坊と、変化人形だ。この2つの必殺技にも興味を持ってみることにしよう。

●泥田坊

初心者キラーの技、泥田坊。特に技の泥田坊は反撃されにくいので、泥田坊の着地に弾きを入力すれば誘いの形になったりする。



泥田坊Cを出したときに相手が硬直していなければ、



Cで逃げておいたほうが無難。

ただし反応して弾いてくる相手には、いきなり使いにくくなってしまうはずだ。そういう相手には泥田坊Cを使うようにし、弾かれそうなときは⬆Cで脱出すると良い。背が低いキャラ相手には落下してすぐに⬇Cを押すことでめくることもできるぞ。



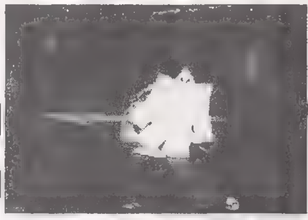
上級者相手の時でも対鷲塚や対武蔵では重宝する泥田坊B。

●変化人形

変身時と元に戻るときにそれぞれ隙が存在する上、必殺技が使えなくなって弱くなる変化人形。使われることが少ない技だが、変身時の際は小さく相手も慣れていないので、きっちり反撃されることも少ない。キャンセルで使って相手を投げにいくと意外によく決まるのだ。



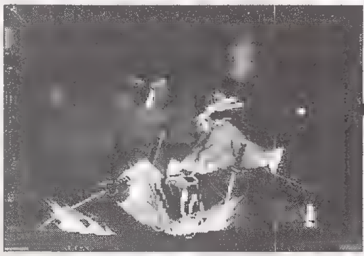
人形時はやられ判定を持っていないので、



相手の技をすかしながら接近することもできる。



着地後は少し硬直があるが、相手の技をすかした後であることが多いので、



投げを入力しておこう。

問題は変化してからだが、あかりが技の時は基本的にAAB➡Bの連殺斬を狙い、カの時は鷲塚の➡Bや示源の⬅Bなどに代表されるレバー入れB系の技を楽しげに使ってみよう。弾きなどから使うとそれっぽいぞ。

おっちゃん、ええ技持っとるなぁ!





空中弾きから、タイミングを合わせてB。

また李に変化したときは、李のアイデンティティーである豊富な連殺斬を楽しむチャンスだ。お手軽なところではしゃがみABからの➡C(しゃがみガード不可)と⬇C(立ちガード不可)を使ってみると良いだろう。弾かれたり、割り込まれたりして李にいっても自分がやっていることをやられてみるのも面白いかもしれない(笑)。詳しくはバックナンバーやムックの李の攻略でも読んでもらうということで。

変化人形は対CPU戦時などで色々遊ぶのに適している。でもそれだけじゃなくて、対戦でも相手を揺さぶれたりする。対CPU戦で色々遊んどけば、その成果はきっと出るはずだよ。

スコアを出して
ゲーメストに名前を載せよう！

狙うぞ ハイスコア!! 2

2月8日現在

ハイテクセガ帯広

北海道帯広市西2条南10丁目7番地 ☎ (0155) 25−8256

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ (ゴールデンバット)	13,332,590	鳥で230万でした。 byCOOKIE	ALL 連付き
2	バトルガレッガ (ミヤモト)	14,097,770	バトライダーやらない宣言(多分)。SYD	連付き 7面ラスボス
3	ライデンファイターズ (ヘルダイバー)	77,129,430	SYD	連付き ALL
4	ライデンファイターズ (スレイブ)	76,445,030	ミクラスどこ?教えてMrス〇イ。 SYD	連付き ALL
5	怒首領蜂 (C−TYPE SHOT)	245,100,660	ケンジ来店記念! 進め!毒雷波少年	連付き 2−6
6	バトライダー (超能力チーム、上級コース)	4,754,120	OTA−AIQ	連付き 6面ボス
7	ウインターヒート (ショートトラック、B.B)	43"30	K³−たろす	完走
8	トップスケーター (keith、シークレット)	1,519,162	金沢LOVE!! ONOKeN	完走

通信欄 ●暗いお店に明るい変なスタッフが、あなたを未来への快感へいざなう。一度入るとくせになる、そんなお店ですよ〜。
JANへ、帰ってこないのかー、ひまないのかー。
by スコアー担当 腐りきったDUO

タイトーイン725

岩手県盛岡市高松2−3−18 ☎ (019) 662−8932

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園 (響×2)	5,164,900	岩手プチカラッ党パトラ子推進本部長BLT	1cALL
2	私立ジャスティス学園 (ティファニー、英雄)	2,217,900	TOY	1cALL
3	私立ジャスティス学園 (響、恭介)	4,020,900	T.R	1cALL
4	私立ジャスティス学園 (響、さくら)	4,409,700	BCG	1cALL
5	私立ジャスティス学園 (響、エッジ)	5,416,800	MIN	1cALL
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ97 (テリー、庵、紅丸)	669,400	K.K	1cALL
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ97 (テリー、庵、アンディー)	683,100	D.S	1cALL
8	ギャプラス	8,299,600	K.T	1周ALL 469面

通信欄 ●今回プチカラットがありませんが、腕だめしモード（普）をクリアする人が出てきました。次回こそ!!格ゲーは変わらず、祝日を中心に熱くなっています。あとはシューティングのバトライダー入荷が期待されます!!ホブゴブ　例の佐々木

AMパーク・タカラ島北広島店

北海道北広島市中央3−6−1 ☎ (011) 372−5750

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー2 (フェリシア)	1,094,600	ドスコイ花子	ALL
2	私立ジャスティス学園 (雷蔵・響)	4,714,800	GGG (ガッツィージオイドガード)	ALL
3	私立ジャスティス学園 (響・恭介)	4,274,500	BAA	ALL
4	ストリートファイターIII2nd (ケン)	3,713,700	リツコ 天才、林正之	最終ステージまで
5	ストリートファイターIII2nd (いぶき)	3,019,700	花の浪人生	ALL 真豪鬼含む
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ97 (アテナ・クラーク・ブルーマリー)	538,200	S・S長沼に飛ばされたBCW40期の1人	ALL
7	全日本プロレスフューチャリングバーチャ(ゲーリー・オブライト)	22'43"	住吉 大丸 ワイが特殊な住吉や	ALL
8	全日本プロレスフューチャリングバーチャ(スティーブ・ウィリアムス)	39'01"	コンボイ蝶々 博士と呼びたまえ	ALL

通信欄 ●当店ご来店可能な方でコミック同人誌等を製作していらっしゃる方大募集!!何らかのお手伝いが出来ればと思っております。ご連絡先、コミック内容等をご記入の上、お葉書等でご連絡ください。尚、お電話でのお問い合わせはご遠慮ください。　by みぽりん

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通り8丁目南3−15 ☎ (011) 862−6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3 (キング)	1'55"60	G	1c ALL
2	GダライアスVer.2 (オミクロン)	52,507,650	NAOKI	1c ALL
3	GダライアスVer.2 (ラムダ)	34,654,970	NAOKI	1c ALL
4	コットン2	20,513,000	NAOKI	1c ALL
5	ストリートファイターIII2nd (ヤン)	4,279,200	超汁スコア㊎	1c ALL 豪鬼あり
6	1943改	2,229,020	H.KODA (あと少し!)	10面で死亡
7	シティーボンバー	7,418,200	音出ねェ………	19面
8	フラワー	324,600		1coin損した

通信欄 ●レトロゲームやリクエストのゲームのリストは、カウンターにありますので、まずはリストをご覧になってください。修理中の基板も多数ありますので直りしだいリストに載せるように致します。
by 一担当君

AGスクエア盛岡店

岩手県盛岡市盛岡駅前通り7−12 ☎ (019) 651−6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂 (C−shot)	190,611,000	へたれ店長 目標6億	2−5ボス 連付
2	バトルガレッガ (ガイン)	15,244,180	後ろからマサル OGP	1cALL 連付 鳥249万(泣)
3	バトルガレッガ (ゴールデンバット)	14,504,470	HBM−NAS	1cALL 連付
4	Gダライアス (μ)	29,849,480	WKI	1cALL 連付
5	ストリートファイターIII2nd (リュウ)	4,207,900	真のリュウを求めし男 白虎藤田	1c ALL 真空波動拳
6	ストリートファイターIIX (ケン)	1,680,200	OGP	1c ALL
7	D&D®S.O.M (ドワーフ)	3,438,504	50万落ち 店長	1cALL
8	バトライダー (1・3・4号機)	9,242,550	NAS	8面

通信欄 ●当店では"熱いシューター"募集中！常時6〜7台STGを配置しております!!これが出るころ、盛カレ&高3常連は卒業してるでしょう。おめでとう元気でがんばってね!!たまには店に遊びに来てください。盛岡を離れる人は帰盛の際、土産持参のこと（笑）　店員まりいS.

ピーズ&キューズ

北海道札幌市南区真駒内本町6−1−1 ☎ (011) 584−4060

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブレイジングスター (ヘル・ハウンド)	8,955,130	「リング」と「らせん」映画館で見てきた KNK	4面まで ランクC
2	ブレイジングスター (ヘル・ハウンド)	11,735,550	APL	5面まで ランクB
3	ブレイジングスター (ウィンディナ)	13,987,010	クリアできない APL	6面まで ランクB
4	ブレイジングスター (ヘル・ハウンド)	8,720,110	ひさびさに映画で半ベソかいた(怖くて)KNK	4面まで ランクC
5	私立ジャスティス学園 (素顔アキラ、エッジ)	7,465,200	エヴァリ良かったっス BIG	ALL 3本設定
6	私立ジャスティス学園 (響、さくら)	8,960,300	APL	ALL 3本設定
7	ゼロガンナー (コブラ)	1,064,500	KRL	10面まで
8	ゼロガンナー (コブラ)	977,800	APL	10面まで

通信欄 ●最近スコアの提出が遅いっス。もっと早く持って来てくれるとうれしいっス。RAYさんは彼氏ができたせいか、スコア出せずにとうとう載りませんでした。最近毎号載ってたのに…。あと岩本兄弟締切前にジタバタするのはよしなさい！みっともないから。　by FEI

ゲーム・キング

北海道苫小牧市大成町1−2−2セブンビル1F ☎ (0144) 75−7177

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園 (響&素顔アキラ)	6,112,500	MIA	ALL
2	私立ジャスティス学園 (響&雷蔵)	5,464,800	Y.UFK.J	ALL
3	私立ジャスティス学園 (恭介&響)	5,308,500	S.S	ALL
4	私立ジャスティス学園 (ロイ&響)	4,873,300	K.O	ALL
5	侍魂 (色)	924,420	COO	ALL 羅刹
6	月華の剣士 (御名方守矢)	2,463,700	NSA	ALL
7	月華の剣士 (暁の武蔵)	1,807,700	M.X	ALL
8	月華の剣士 (李烈火)	1,307,300	BOY	ALL

通信欄 ●春3月受験シーズン真っ最中。受験生のみなさんカゼをひかないようがんばってください。疲れた精神をゲームをしてリフレッシュしませんか?新作、旧作を問わず、スコアを出したときは、自分のスコアが載るチャンスです店員に声かけてください。　by ㊈

パル

宮城県仙台市青葉区三条町12−14 ☎ (022) 273−4431

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3tb (サラ)	2'07"76	強い人いないかな? セッキィ	ALL
2	バーチャファイター3tb (ジェフリー)	2'14"57	ストIIIやっと直ったよ 長かった しん太	ALL
3	ヴァンパイアセイヴァー (フェリシア)	1,249,600	ミスタラって面白い? 未来のうてなー和泉	ALL
4	ストリートファイターIII (ユン)	4,473,300	河村隆一を極めし者 しん太	ALL
5	ファイターズヒストリーダイナマイト(レイ)	1,004,050	AKI	ALL
6	スタックコラムス	159,587	T・Bコレクション第4弾 T・B	9人目 自動
7	D&D® (ドワーフ)	1,144,497	BD×4安定すれば115万FEMC−和泉	ALL×4 名前ガイバー
8	R−TYPE	1,828,500	ベルセルクも美夕もない。仙台だめすぎT・B	2周ALL

通信欄 ●ストIII、2ケ月に及ぶ故障からやっと復活！2nd入荷予定なし㊋
D&D、Ⓔ114万でる気がしねーまだⒹ115万の方が現実的
R−TYPE、熊谷ガリバー遠征の際バックナンバーで7面復活パターンを知り、試行中。熊谷ガリバーさんに感謝　by 和泉

レタス702

北海道札幌市北区北7条西2−15−1 TMビル1F ☎ (011) 737−6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブレイジングスター (ペプロス)	26,502,420	SHU−Eins	ALL ㊣ 残0
2	私立ジャスティス学園	6,343,500	MHA	ALL 響&ボーマン
3	ライデンファイターズ2 (ブルージャベリン)	98,378,130	T³−ATS㉜	ALL ㊣ 真ボス有
4	ショックトルーパーズ (チームバトル)	25,154,800	大堀汁汁邦暁	ALL ミルキー マリービー、マル
5	ウインターヒート (クロスカントリー)	4'41"73	D.O.H−S.A.L	ロシア使用
6	Gダライアス (ニュー)	37,903,250	T³−猪木の付き人	ALL ㊣
7	バトルサーキット (エイリアングリーン)	31,358,200	翼工房	ALL ㊞ 天帝有
8	バトルガレッガ (チッタ)	14,739,680	T³−吉村㊤「兄貴爆弾」	ALL ㊣ 5面1017万

通信欄 ●今月もスコア申請殺到。書ききれない分をここに書きます。㊈
Gダラ（オミクロン） 51089220ALL／LAY
バトルサーキット（シルバー） 17123100ALL／C♡Y
ガレッガ（ボーンナム） 16129170ALL／T³−吉村㊤

バンデット苫小牧駅前店

北海道苫小牧市木場町1−10−13 ☎ (0144) 35−5757

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトライダー (サイキックチーム)	6,772,440	気分はアロハいち号	6R
2	ブレイジングスター (ウィンディナ)	21,234,890	D級シューター STL	6R
3	プチカラット (ハードモード)	1,743,530	BLASTER☆	190ライン9段 パトラ子
4	私立ジャスティス学園 (響&夏)	5,559,800	S.K	ALL
5	侍魂 (覇王丸)	941,450	REI.S	ALL
6	鉄拳3 (ヨシミツ)	1'55"00	YOL	ALL
7	ストリートファイターIII2nd (ユン)	4,985,000	N.S	ALL
8	ストリートファイターIII (ゴウキ)	3,186,600	最近は丹下桜を極めているW.A	ALL

通信欄 ●ゲームはバンデット◆バンデ愛好受験生、合格おめでとう！浪人生のK波君もやっとスッキリ合格だ！そしてバンデ開業時に中学生だったSTL君、就職決定おめでとう！さあ、Mさんもゴリさんもハロ−Wへ直行だ！マーちゃんも幼稚園か・・新作ソフトガンガン

レイクサイド・ジョイメント

茨城県水戸市千波2746　レイクサイド(1F)　☎(029)243−0203

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園(雹、恭介)	4,047,400	Prio	ALL
2	月華の剣士(楓)	1,569,300	ルシフェル	ALL
3	ヴァンパイアセイヴァー2(モリガン)	1,487,000	バイト婦	ALL
4	ストライカーズ1945II(疾風)	1,315,200	COM	2−1
5	ライデンファイターズ2(スレイブ)	54,554,430	COM	1周ALL
6	怒首領蜂(C−TYPE)	105,511,850	COM	2−5
7	ぷよぷよSUN(ふつう)	208,065	小松ファンクラブ会員No3	ALL
8	ウィンターヒート(ダウンヒル・ノルウェー)	33″23	MOT	

通信欄：●今回から、うちの所でもハイスコア2に参加することになったでゴザヒマスデス。最近ハイスコアの申請がめっきり減っちまったんで、サミシイでゴザヒマステス。
とゆーわけで、みんなどんどんスコア出しに来てね！　by　しゅにん

サターンステーション・バグ

福島県双葉郡大熊町下野上字大野439　☎(0240)32−6195

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園(ロイ、ボーマン)	1,607,600	鈴木克尚　オプティック伸一　by　X	1コインALL
2	私立ジャスティス学園(響子、英雄)	1,782,100	HEN	1コインALL
3	私立ジャスティス学園(エッジ、アキラ)	1,531,200	ABE	1コインALL
4	月華の剣士(斬鉄)	1,002,500	マチャミ。ヘッジホッグの友人	1コインALL
5	月華の剣士(あかり)	975,000	池田北虎　by　ペトラ	1コインALL
6	侍魂(色)	13′23″13	H.A	1コインALL
7	侍魂(ナコルル)	16′15″43	K.M	1コインALL
8	侍魂(リムルル)	16′03″32	PEKUNI.	1コインALL

通信欄：●みなさん寒い中ゲーム人生ご苦労様です！2月にはマーブルVSカプコンが登場しますが私◯はAOUの一番楽しみなゲームなんでございやす！当店にも入荷しますのでぜひご来店のうえ、プレイしてくださいますようにお願い致します。　by　◯

ウィッシュボーン

宮城県塩釜市花立町22−53　☎（022）367−3051

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	侍魂(色)	928,200	誠	1コイン　ALL
2	月華の剣士(暁　武蔵)	1,253,700	YUKIBE	1コイン　ALL
3	月華の剣士(雪)	1,310,000	LOVERS DAY	1コイン　ALL
4	私立ジャスティス学園(雹&雹)	5,651,100	渡辺	1コイン　ALL
5	私立ジャスティス学園(雹&夏)	5,027,700	M	1コイン　ALL
6	私立ジャスティス学園(雹&ロベルト)	3,786,900	浜のしんぞう	1コイン　ALL
7	私立ジャスティス学園(太陽学園)	2,036,300	八稚女	1コイン　ALL
8	私立ジャスティス学園(英雄&サクラ)	2,049,400	賢	1コイン　ALL

通信欄：●諸君、次回のスコアに期待する。

セイ・タイトーステラ

埼玉県川越市新富町1−10−9　☎(0492)24−7593

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士(雪)	1,771,600	雑誌「げーむじん」で大恥」　がっしー	ALL
2	月華の剣士(御名方　守矢)	1,293,600	OST会おめでとう	ALL
3	月華の剣士(紫鏡)	1,214,900	ROC	ALL
4	ストリートファイターIII2nd(豪鬼)	4,913,500	KEN	ALL
5	私立ジャスティス学園(ひょう・さくら)	6,397,200	KEN	ALL
6	私立ジャスティス学園(さくら・恭介)	3,500,600	世界の国からサンタルチア	ALL
7	私立ジャスティス学園(ひなた・恭介)	2,681,400	新月の水曜日BEE	ALL
8	私立ジャスティス学園(ティファニー・ロイ)	2,449,800	DDG−スタープラチナ	ALL

通信欄：●今、ジャスティス学園のスコアアタックが熱いです!!一日ごとに変動するスコアに、集計係はうれしい悲鳴をあげています。発表されてないスコアも順次発表していくので、これからも当店ハイスコアをよろしくお願いします。　担当　清水◯・山田

ベアランド前橋

群馬県前橋市千代田町4−13−6　☎(027)232−5555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトライダー(カーペット)×3	5,733,390	HIA　きまぐれパラダイスをもう一度II	ノーマル 1cALL
2	バトライダー(ショーティー)×3	5,662,230	S.J　ランク上りすぎラスボスで爆死	上級　6面
3	私立ジャスティス学園	4,973,800	T.T	会長&英雄 1cALL
4	私立ジャスティス学園	5,095,300	T.T(間に合った)	会長&バツ丸 1cALL
5	月華の剣士	2,015,600	O.T	斬鉄　1cALL
6	ストライカーズ1945II	1,196,300	S.J	震電J7W 2−1
7	怒首領蜂	89,827,360	C−S　カス	R.A 2−5
8	GダライアスVer.2(EASY　残:5設定)	26,255,320	007(こればっかり)	λ 1cALL

通信欄：●スコアの申請をお待ちしております。

ロッキーワールド仙台

宮城県仙台市青葉区中央3−8−33ピースビル南町1F　☎（022）263−6901

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945II(フライングパンケーキ)	1,843,800	SSM	2−5　(連)
2	ストライカーズ1945II(疾風)	2,090,200	デスメタル	2−6　(連)
3	ストライカーズ1945II(モスキート)	1,496,600	ABE	2−3　(連)
4	怒首領蜂(Cタイプ)	413,929,680	Y.S	ALL　(連) ショット強化
5	ライデンファイターズ2(スレイブ)	69,275,050	AAA	ALL　(連)
6	月華の剣士(雪)	1,920,600	C.B	ALL
7	私立ジャスティス学園	6,104,500	C.B	ALL
8	鉄拳3(吉光)	1′31″06	E.O	ALL

通信欄：●バトライダー入荷しましたのでシューターの方、ハイスコアを募集してます。

ペガサス

埼玉県春日部市粕壁2−5−10　☎(048)752−3859

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブレイジングスター	8,205,690	DDT	4−C
2	月華の剣士	1,073,200	デッカ　ほか1名	
3	R−TYPE	355,700	HON	
4	ショックトルーパーズ	11,868,200	DDT	
5	Gダライアス	31,278,140	S.K	ν
6	首領蜂	13,026,420	AZU−K.S	
7	達人王	1,331,610	AZU−K.S	
8	ソルダム	10,405,120	TEL	R471 L169

通信欄：●ご来店をお待ちしております。

プレイシティキャロットパークレーン

群馬県高崎市歌川町8　☎(027)328−0499

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園(ひなた・恭介)	2,061,700	とのまくん	ALL　学園別雹有
2	私立ジャスティス学園(アキラ・エッジ)	2,260,900	BBK	ALL　学園別雹有
3	私立ジャスティス学園(雹・雷蔵)	4,141,600	IGU	ALL　学園別
4	私立ジャスティス学園(雹・さくら)	4,173,500	IGU	ALL　選抜雹有
5	モトクロスゴー！(初級)	1′37″36	明日香ちゃんだぁ〜いスキ♡byとのまくん	ALL　ソロプレイ　YZ400F
6	モトクロスゴー！(中級)	1′41″46	来月はエアガイツなのっ♡byとのまくん	ALL　ソロプレイ　YZ400F
7	モトクロスゴー！(上級)	3′21″16	神保　良弘	ALL　ソロプレイ　黒ライダー
8	リベログランデ(イタリア)	14得点	長井　和久	ALL

通信欄：●このたび、ゲーム好きを集めて、グループを作りました♡名前は♡放課後穴うめクラブ♡（穴クラ）ですの。キャ〜かなりパクッてる〜！格ゲーやギャルゲーが好きな方ぜひ穴クラに入ってね！♡穴クラに入りたい方は大塚まで♡　P．S．康貴遊びに来てね！

ワンコインA館

秋田県秋田市手形山崎町8−17　☎（0188）31−5451

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトライダー(練習)	2,558,300	単純なゲーム激希望AGT−TAL	ALL　ツムジ丸ハヤテ丸有
2	バトライダー(一般)	5,424,320	ねこねこずう推進委員会会長あおい紫	ALL BS・BH・C・八有
3	バトライダー(上級)	8,253,280	“求ム雪印票”NHK	7面　G・BS・C有
4	バトライダー(特別)	2,741,020	EX2変なシステムいらぬ　AGT−TAL	PH11　ゲストボスが半分有
5	ブレイジングスター(ペプロス)	18,650,630	しばらくこっちやります　梅村丹八	6面　連付
6	ストリートファイターIII2nd(豪鬼)	6,167,100	VHS　やっと六百万出たぞ	ALL P×17
7	ストリートファイターIII2nd(ダッドリー)	5,178,400	BCG	ALL
8	ストリートファイターIII2nd(ケン)	3,710,300	BCG	ALL

通信欄：●常連さんの厚意で当店のホームページが出来ている可能性が非常に高いです。興味のある方は頑張って探してみてください。基本的にお店側はノータッチですので、問い合わせ等には答えかねますので御了承ください。●やはり紙砂娘なのかなあ…●AOU行った予定Ⓣ

プレイハウスLee

千葉県船橋市本町1−9−4　☎(0474)33−3409

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園	3,640,000	M.A	ALL　さくら恭介
2	私立ジャスティス学園	2,973,800	R.T	ALL　ひなたさくら
3	ヴァンパイアセイヴァー(フェリシア)	1,994,500	F.H	ALL
4	ヴァンパイアセイヴァー(レイレイ)	1,351,100	M.B	ALL
5	ポケットファイター(ケン)	1,614,700	H.M	ALL
6	ポケットファイター(レイレイ)	1,798,100	H.M	ALL
7	19XX	1,662,800	ARS	ALL　連無しライトニング
8	ドラゴンバスター	194,300	F.H	5R

通信欄：●AOUショー終了後の春の最強ゲームはなんでしょうか？
楽しみですね。

つくばアムス・ラボ

茨城県つくば市竹園1−8−3　エクセルビル1F　☎(0298)52−8760

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア	434,820	Cal−TKS	ノーマル自分
2	ビートマニア	428,449	Cal−TKS	ノーマル自分
3	ビートマニア	426,743	SHOW	ノーマルまるち
4	ビートマニア	414,132	Cal−TKS	ノーマル自分
5	ビートマニア	412,931	Cal−TKS	ノーマル自分
6	スーパーストリートファイターIIX	2,233,500	TMK	使用キャラ・茶リュウ
7	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	66,700	AAA	使用キャラ?
8	ゼロガンナー	559,800	GIL	機体　ガンシップナカジマ

通信欄：●当店の大会予定は2月22日の月華の剣士と3月1日のサムスピ（3D）の2つでございます。毎週2日ずつ分けて集会を行なっているストIIX&ゼロ2はこの度大集会を開催したいと思います。日時はゼロ2が3月22日ストIIXの方が3月29日いずれも午後3時スタートです。

プレイランド・ドリーム

福島県いわき市常磐湯本町天王崎1−130　☎(0246)43−7222

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園(雹・雷蔵)	4,331,900	Y.H	1c ALL
2	私立ジャスティス学園(アキラ、雹)	3,995,600	Y.H	1c ALL
3	私立ジャスティス学園(雹、恭介)	3,704,500	Y.H	1c ALL
4	私立ジャスティス学園(ティファニー、恭介)	2,610,800	Y.H	1c ALL
5	私立ジャスティス学園(ロイ、ティファニー)	2,395,800	Y.H	1c ALL
6	私立ジャスティス学園(ティファニー、アキラ)	2,341,600	Y.H	1c ALL
7	私立ジャスティス学園(アキラ、ロベルト)	2,152,800	Y.H	1c ALL
8	ストリートファイターIII2nd(リュウ)	6,004,900	M.H	1c ALL

通信欄：●長野の鈴木君へ。お元気ですか。本馬一族&渡辺一族は元気です。ドリームは今日もみゆきさんの天下です。いわきは今年3回も大雪でした。鈴木君は埋ってませんか。電話でもたまにはくださいね。今はくさってるぶ〜んの妻となりました。あやでした。

ゲームパーク江古田店

東京都練馬区栄町4−7西村ビル2F ☎(03)3991−6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトライダー (マリア,チンタ カーペント)	3,971,320	さかな	一般コース 残0ALL
2	ライデンファイターズ2 (スレイヴ)	104,550,200	GDM−CIMA	1cALL 残×0
3	ライデンファイタ ズ2 (J・スピア)	101,857,430	土屋ありす同好会長 GDM−OMG	1cALL 残×1
4	19XX (モスキート)	11,750,000	明和電機非公認営業 貧乏シューターABS	1cALL残×3 ボ×0 氷なし
5	怒首領蜂 (Cタイプ)	323,751,060	GDM−OMG	2−7火蜂 レーザー
6	ストライカーズ1945II (震雷)	1,973,600	R−N 中野龍三	2−6
7	クレイジークライマー	247,100	NEK	R6
8	バックランド	523,400	NEK	R26

通信欄 ●もうすぐ春…一人暮らしをされるみなさま、安くて便利な西武池袋線江古田駅へどうぞ。新作も50円でおまちしております。
「今年の夏のサッカーは日本か優勝」 店員 舞江古田ブラジル

ゲーセン マップ 募集中です!

詳しくは143ページです！

アミューズメントセンター・ブリッジ

東京都国立市富士見台1−16−8セクションビル1F ☎(0425)76−3362

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園 (雹・夏)	4,861,300	♡W♡	ALL
2	私立ジャスティス学園 (雹・ノーヘルアキラ)	3,472,600	M.S	ALL
3	ストリートファイターIII2nd (ユン)	4,882,100	H.K	ALL
4	Gダライアス (ゾーン・オミクロン)	33,519,950	汁心一俺	ALL・連付
5	ライデンファイターズ2 (ジャッジスピア)	58,581,800	PAN−G・NAO	6面
6	プチカラット	1,802,010	クリアしただけスコア あたりやまいなの−♡	P3、HIT18 ちぎり27
7	ウインターヒート (ジャンプ/ノルウェー)	164.02m	Y.Y	
8	ウインターヒート (ボブスレー/ロシア)	41"85	KJM	

通信欄 ●AOU楽しみです。バーチャロン2、サイキック2、スタグラ2ストEX2、どれも前作が良かったし大好きなので非常に楽しみ。やっと本格的にバスのシーズン始まりますね。とりあえず3月頭に亀山、榛名に行く予定です。冬買っておいたルアー動かしたい。

GAME DEL・RAY南口店

東京都保谷市ひばりが丘1−4−3外山ビル1・2F ☎(0424)24−4622

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園 (雹・雷蔵)	5,994,500	いな	ALL
2	私立ジャスティス学園 (雹・さくら)	5,388,900	K・M	ALL
3	私立ジャスティス学園 (アキラ・さくら)	5,254,300	高城 亘	ALL
4	月華の剣士 (雪)	1,761,500	いな	ALL
5	ライデンファイターズ2 (ジャッジスピア)	82,322,970	K・T	ALL
6	ゼロガンナー (ガンシップ)	865,000	自衛隊員もうろく	ステージ9まで
7	ブレイジングスター (ペプロス)	9,285,300	しぶ	S−6まで
8	ドルアーガの塔	957,140	OKP	1コインALL

通信欄 ●今年もAOUショーの時期がやって参りました。春には新作ゲームがたくさん入荷致します。新作ゲームの入荷予定や隠しコマンドなど最新情報をホームページでお知らせしています。URL:http://www.alpha-net.or.jp/users/Jths7714/DELRAY.htpです。(Yahoo!JAPANでも検索できます)

アミューズメント・ジャスパ

東京都板橋区仲宿64−4 ☎(03)3964−3008

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIII2nd	4,662,900	CRY−切り裂き、Xスター殺すっかな	1コインALL滅 KEN、じんらい
2	月華の剣士	1,577,900	CRY−切り裂き、茶ばぉ〜iXスター	1コインALL 雪、パンク?かな
3	月華の剣士	1,570,500	CRY−切り裂き、ってゆうか俺たち2位?	1コインALL 雪ボンバへ???
4	侍魂	924,970	DSP−たろまん ビックバン!!	1コインALL 右京
5	侍魂	843,750	DSP−たろまん 銀河系最強	1コインALL 覇王丸
6	バトライダー	10,228,210	J.J.シカモト、3号機、ガイン	8面でもんぜつ死 あぶなーい!!!
7	バトライダー	10,223,220	DSP−たろまん	8面で死亡 カーペット
8	上海III	74,900	上海MAD 俺が初代!! !! !!	ホールインワン! 部長やりました。

通信欄 ●ストIIIの大会に来てくれた十条GOO高田馬場Bet50のみなさまありがとね。またやるでよ！よろしく！好評連載茶ぶ台日記第二回！最近「おまえはゾーマだ」と言われたのでスライムを募集します。初心者歓迎会心の一撃経験者優遇勇者不可、ヨガヨガ!!

アミー

東京都板橋区赤塚新町1−22−4 ☎(03)3977−0202

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士 (雪)	1,470,000	HMB	ALL
2	月華の剣士 (楓)	1,266,100	山口彰	ALL
3	月華の剣士 (斬鉄)	1,200,700	HMB	ALL
4	私立ジャスティス学園 (太陽学園)	2,004,800	ブー太郎	恭介、ロベルト
5	私立ジャスティス学園 (五輪高校)	2,040,300	ブー太郎	アキラ、恭介
6	私立ジャスティス学園 (パシフィックスクール)	2,518,600	と−ねりガイル	さくら、さくら
7	私立ジャスティス学園 (外道高校)	2,179,000	山口彰	アキラ、岩
8	私立ジャスティス学園 (ジャスティス学園)	4,449,200	田柄のオニ	雹、ライゾウ

通信欄 ●よぉ、だいちゃん元気?大会でビビッて手がふるえてるよーじゃブクブクってカンジだな！それにしてもお客さんが少ないです。みんなもっと遊びましょう。P.S.ダンガン様モッコリーズ参加ど−もです。イトー君は元気?
教習所にい−女多くてゴキゲンの㊥♡

ゲームインナミキ明大前

東京都世田谷区松原2−27−14 ☎(03)5300−5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよSUN	1,078,485	獨玉高2年ぷよマスター 石井雄太	ALL.MAX 17連鎖
2	バトルサーキット (グリーン)	33,043,900	MUR	ALL、5323G
3	ヴァンパイアセイヴァー2 (ザベル)	962,300	NST−まさやん	ALL
4	私立ジャスティス学園 (夏、将馬)	1,603,700	NST−まさやん	ALL
5	私立ジャスティス学園 (雹、雷蔵)	6,249,500	MUR	ALL
6	バトライダー (カーペット)	4,555,670	NST−にっき〜	ALL、1JP×(2+1)
7	鉄拳3 (ポール)	1'07"08	5TAKU ううサンポール	ALL
8	鉄拳3 (ジュリア)	1'49"60	ACR	ALL

通信欄 ●バーチャロンノートを新設しました。興味のある方は見に来てください。ゲームの入荷予定は、電車でGO!2、オラタン、といったところです。

アミューズメントプラザ・タイム艦

東京都豊島区駒込2−12−9駒込富士ハイツ1F ☎(03)3910−1777

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブレイジングスター	10,601,100	CCCCCCC	ステージ5 ランクC
2	私立ジャスティス学園	6,740,600	SOE	ALL、雹使用、さくら使用
3	ゲット・バス	9,770g	AGF	パレス
4	ショックトルーパーズ	14,780,300	K・O	ALL
5	ウインターヒート	11,587	ACH(総合)	ALL
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	573,200	J・S	ALL
7	Gダライアス	26,397,470	S・W	ALL
8	モーターレイド	1'58"14	PAO(YANDAS)	タイム・アタック

通信欄 ●主だったところ変わっていませんが、ゲットバスで10K以上の奴っているの? 私立ジャスティス学園は例の如くラウの彼"雹"くんのおかげでスコアは伸びました。このスコアはなかなかのものじゃないでしょうか。AOUショーで新作見つけます。 by T・E

ゲームプラザメッセ102四街道店

千葉県四街道市四街道1−2−1チェリープラザ1F ☎(043)424−6070

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーブルvsカプコン	2,634,300	?	1coinALL リュウ&モリガン
2	コットン2 (1Pコットン)	10,582,100	コットン激ラヴ 阿修羅 AXE	6面でサイナラー 5面ボス直前返炎
3	私立ジャスティス学園	3,156,800	YSR−KAN	1coinALL さくら&アキラ
4	ファイティング武術2nd	3'47"58	AAB	1coinALL ランファン
5	セガツーリングカーチャンピオンシップ	2'42"991	BTF	1coinALL Supra・MT
6	コットン	1,619,220	TSR−AXE	12面 情け無や…
7	餓狼伝説スペシャル	1,467,800	KI?	1coinALL ギース・ハワード
8	ストリートファイターZERO2アルファ	1,864,200	(ゲキヤバ) YSR KAN	1coinALL サクラ使用

通信欄 ●スコアラーのご来店、お待ちしてます。

ゲームランドコンティニュー

千葉県千葉市中央区春日2−25−1 竹久ビルB1F ☎(043)242−5525

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園 (雹、雹)	4,452,800	石橋 祐介	ALL
2	プチカラット (うでだめし・ふつう)	5,484,410	SGL−マネマネ−VEG	パーフェクト ALL ×12
3	プチカラット (うでだめし・むずかしい)	2,191,160	きょ−へい	193ライン
4	D&D®S.D.M (シーフ)	3,874,730	LEN	Lv.4 ALL
5	マネーアイドルエクスチェンジャー (VS.CPU)	6,055,131	RHマタドル菊池	ALL
6	ライデンファイターズ2 (ジャッジスピア)	101,317,420	SSF	連付 ALL
7	バトライダー (上級コース・ストローマン×3)	12,535,270	RECCA−YMN	ショット強化 ALL
8	バトライダー (特別コース・ストローマン・タグT)	3,684,120	AOP	10面

通信欄 ●AOUも終わりましたが、シューティングの発表少なかったですね....期待はやっぱりバーチャロン・オラトリオタングラムですね！今から楽しみ。
店員=セ刃心 忍

アミューズメントスクエア アルファ

東京都板橋区中台1−36−2 ☎(03)5398−3503

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウインターヒート (スピードスキー)	11"016	スタジャンNO.139番	くどジョー
2	ウインターヒート (スキージャンプ)	165.68m	J	ノルウェー
3	ウインターヒート (スラローム)	23"72	スタジャンNO.139番	ニッポン
4	ウインターヒート (スピードスケート)	33"25	スタジャンNO.139番	チャチャチャ!
5	ウインターヒート (クロスカントリー)	4'40"26	I♡LOVE虹野	英国
6	ライデンファイターズ2 (スレイブ)	70,544,250	NHC	㊤用 ALL ラスボス有
7	ライデンファイターズ2 (ヘルダイバー)	69,671,100	NHC	㊤用 ALL ラスボス無
8	私立ジャスティス学園	4,456,900	スタジャンNO.139番	ALL 雹、雷蔵

通信欄 ●常連通信 VOL.6 M.L.LLOVEより
今、アルファではスパルタンXと大魔界村(2月7日現在)が熱い。多分、レトゲー人気は続くでしょう。ジャスティスでは永久コンボしかやらない連中が大勢います。ぜひ対戦しにきてちょ〜〜〜〜!!!

ゲームセンターニュートン

東京都板橋区志村3−24−3 高橋ビル1F ☎(03)3558−9766

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園	4,123,600	はんだ ちょっとナマイキ	雹、雷蔵 ALL
2	ブレイジングスター	17,381,760	AKITO	ヘルハウンド ST6
3	バトライダー	6,852,780	EVA	サイキックチーム ST6
4	鉄拳3	1'20"76	TMZ−AKI	シャオユウ ALL
5	鉄拳3	2'21"68	TMZ−AKI	モクジン ALL
6	鉄拳3	2'01"08	俺のGTは強えぞ! BY 大野3万負け	ガンジャック ALL
7	鉄拳3	1'40"28	ポール松	ポール ALL
8	鉄拳3	2'39"45	エアガイツ楽しみ! 殺助 今はラウ	ファラン ALL

通信欄 ●当店は毎月のように対戦ゲーム大会をやっていますが、事情により予告なしに日程の変更をする場合があるので、事前に確認してから来店していただいたほうが確実です。

ゲームプラザニューヨーク大船店

神奈川県鎌倉市大船1－22－26大船会館2F　☎(0467)44－0027

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2	103,567,470	J.A.L	スレイブALL (連)
2	ストライカーズ1945II	2,055,400	拾ったメシは食うな!!	モスキート2－6 (連)
3	侍魂	431,500	KKK－SAI	ガルフォード羅刹 ALL
4	私立ジャスティス学園	3,134,900	SYA	雹ALL
5	ストリートファイターIII 2nd	4,845,700	KKK－KAZ	ダッドリーALL ロケットアッパー
6	鉄拳3	1'29"61	KKK－KAZ	シャオユウALL
7	バトライダー	10,118,050	はな毛マニアマークII	7面BOSS ワイルドスネイル
8	ウインターヒート (ジャンプ)	152m	KKK	

通信欄　●2月10日からマーブルVSカプコンが、超アツアツ稼働中!!

ICサービス千歳船橋店&経堂店

東京都世田谷区船橋1－14－2　☎(03)3426－8528

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス (ゾーンμ)	27,496,660	うる²MRY－センチ買う金無いよう	ALL 連付き 残×3 船橋店
2	バトルサーキット (サイバーブルー)	1,624,200	真性奇エヴァンサムソン	5面 船橋店
3	バトルサーキット (エイリアングリーン)	1,592,000	パワーグラデーション	5面 船橋店
4	X－MENvs ストリートファイター	3,927,800	世界の神 by浩二	ALL ウルバリン リュウ 船橋店
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	601,900	パワーグラデーション	ALL 山崎 真吾 アテナ 船橋店
6	バーチャファイター3tb (パイ)	2'38"85	うる²MRY－ヌクヌク飼いたいよう～	ALL通常モード 船橋店
7	エイリアンVSプレデター (ウォーリア)	5,242,500	ぺん²	ALL ノーミス 船橋店
8	進め！対戦ぱずるだま (あたぼう)	102,030	パワーグラデーション	2段 船橋店

通信欄　●すみません以前から分っていたのですがGダラの連射少し遅いです。うちの店長が連射でGo見ながら作った物なのですがどうもうまくいかないみたいでして。電子工作の得意な方ぜひ代わりに作ってください。報酬は大運○会全話分の録画テープらしいです。　店員m

IC狛江店

東京都狛江市東和泉3－12－20　☎(03)5497－6971

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園	5,604,600	SHU	雹、雷蔵 ALL
2	私立ジャスティス学園	2,878,800	ZCT	アキア、恭介 ALL
3	鉄拳3	2'59"76	K.Y	ガンジャック ALL
4	鉄拳3	3'06"40	K.Y	仁 ALL
5	私立ジャスティス学園	2,209,600	ミサイル三平	恭介、バツ ALL
6	鉄拳3	3'19"21	K.Y	クマ ALL
7	ときめきメモリアル 対戦パズルだま	1,370,300	丹下卍血桜	虹野 ALL 8連鎖
8	ときめきメモリアル 対戦パズルだま	1,458,100	丹下卍血桜	鏡 藤崎おち

通信欄　●なんか最近、火の鳥が面白い。自称「火の鳥マスター」。この前タイム計ったら16分台でクリアできた。これってどんなもん?これ以上の記録が出せるアナタ、是非一度狛江へどうぞ。

アミューズメントkids

神奈川県川崎市幸区下平間202　☎(044)556－3665

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園 (雹・恭介)	4,907,300	KEN	ALL フリー
2	私立ジャスティス学園 (雹・雷蔵)	4,788,600	KEN	ALL フリー
3	私立ジャスティス学園 (雹・サクラ)	4,767,600	REI	ALL フリー
4	私立ジャスティス学園 (英雄・響子)	4,042,800	REI	ALL
5	私立ジャスティス学園 (恭介・サクラ)	3,119,500	KEN	ALL フリー
6	私立ジャスティス学園 (恭介・ロベルト)	2,826,900	REI	ALL フリー
7	私立ジャスティス学園 (サクラ・岩)	2,793,100	REI	ALL フリー
8	私立ジャスティス学園 (恭介・英雄)	2,720,600	KEN	ALL フリー

通信欄　●マーヴルVSカプコンが2月10日に入荷の予定です。
キティチャンのパールポーチが入荷でも男しかこない、う～ん…
by　記入者

AMクルーザー・シール

東京都新宿区神楽坂2－10　カグラヒルズ1F　☎(03)3267－8041

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2 (チェイサー2000)	100,017,740	少佐殿、ボムが足りません。(K)	ALL ミクラス×20
2	プチカラット (サファイア ふつう)	5,818,910	当然だわ!でも未完 ELI	192ライン
3	バトライダー (マリア 上級)	7,544,290	SGL－ 半人前－VEG(須)	St.6
4	ゼロガンナー (アパッチ)	1,218,900	(竜)10面ボス到達	ALL
5	Gダライアス (μ)	28,376,550	「先生、ランダムが(略)」茶李	ALL 残2 連なし
6	Gダライアス (ν)	35,149,910	マリ姉命CYT	ALL 残2 連付き
7	ストライカーズ1945II ki84	1,825,000	(竜)	2－5 連付き
8	Gダライアス (ξ)	30,760,160	インサート(秀)	ALL 連付き

通信欄　●現在（2月7日）近くの大学が入試のため、常連さんが全く居らずハイスコア集計も活気がなく困っています。そんな中バトライダーだけは一部で盛り上がっていて頼もしいです。VEGくんが筐体に張り付いて奇声を発っする様はほほえましい限りです。

GAME IN WHAT'S

東京都東村山市栄町2－22－21南ビル2F&B1F　☎(0423)91－0095

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトライダー	5,186,730	NIX	上級 1cALL
2	バトライダー	4,885,880	KAW	ノーマル6面
3	バトライダー	4,004,850	ACG	ノーマル6面
4	私立ジャスティス学園	4,779,600	はじめ	雹 雷蔵
5	私立ジャスティス学園	4,713,500	けんじ	雹 雷蔵
6	私立ジャスティス学園	4,692,600	けんじ	雹 雷蔵
7	私立ジャスティス学園	4,657,100	けんじ	雹 雷蔵
8	私立ジャスティス学園	4,966,700	KAW	雹 雷蔵

通信欄　●2日後にマーベルVSカプコンが入荷するのに、ここに書けないのが残念ですね！みなさん！2月のAOUショーも楽しみですね！今回はいったい、どういう作品がでてくるのか、非常に楽しみです。
メーカーの方々、どうかこれからもよい作品を作ってください。

Pia festa

山梨県甲府市中小河原町571－1　☎(0552)43～7967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園	6,120,300	LLL	ALL 恭介&雹
2	MSH VS SF	1,810,700	K.S	ALL リュウ ウルバリ
3	新日本プロレスリング闘魂烈伝3	1コインALL	犬GP－愚民君	長州力使用
4	私立ジャスティス学園	2,330,700	Y.I	ALL 恭介&長介&仲本
5	私立ジャスティス学園	2,286,300	SAK	ALL 茶&志村
6	エースドライバー ビクトリーシップ	2'36"75	犬GP－(殺)－N	MT初級コース ビギナー車
7	ソウルエッジ Ver.II	2'29"23	給料安いぞITEI!! BUU	ALL 平四郎
8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	491,920	T.A	ALL ドリフチーム

通信欄　●ドラゴン鏑志は長野在住の解説君のことです。技表はありますが秘密です。まあ「便所ダメージ確認」「手離せ！何もできんじゃんか!!」超必殺技「ポカリ冷やし」等超一流ゲーマーです。写真(秘)住所TEL調査ずみ。来年全国指名手配予定♡☆4・1すし屋喰い逃げツアー

P.C立川店

東京都立川市柴崎町3－3－9　☎(042)524－1156

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス (οゾーン)	53,225,840	下品な師匠、昼食に自らのバナナボートを(危)	ALL デザートに弟子のバナナ(略)
2	Gダライアス (ξゾーン)(連)	33,661,020	T³－フェロもん、白木屋で大暴れ(て)	ALLファインドラヴも1cALL
3	Gダライアス (μゾーン)(連)	33,841,250	4649フクダ連合(し) 自らのカメもαビー(略)	ALL カメ講座 有難う田中氏♡(危)
4	ウインターヒート (クロスカントリー)	4'37"13	SMK師匠	リック使用 心臓×4(笑)
5	ウインターヒート (ダウンヒル)	29"53	SMK師匠	リック(ディスクマンじゃないよ)
6	ライデンファイターズ2 (ジャッジスピア)(連)	95,552,460	4649フクダ連合(乙) 私だけでも上品に。	ALL 来月洗脳予定by常連一同
7	ライデンファイターズ2 (スレイブ)(連)	97,549,420	拝島南口のNAO	ALL
8	R－TYPE(連)	1,743,100	全くもって下品な店だ 4649(略)連合EZN	2周ALL こすり使用、こすり♡

通信欄　●恐ろしいことに2月8日現在、当店では16機種のシューティングゲームがあります。また、近々オールドアクションゲームのセレクト台を増設する予定です。御期待ください。T³－WIZ氏・キバヤシ氏・CVG氏来店有難うございます。　ハイスコア担当　大原

AMランド・ケンタゴン

東京都新宿区百人町1－10－7一番街ビル1F　☎(03)5386－2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2 (チェイサー)	107,468,460	TBA－サチョー	ALL 連付き
2	ライデンファイターズ2 (ヘルダイバー)	100,220,910	JKF委員長 STF 桑名摂津守	ALL 連付き
3	ストライカーズ1945II (モスキート)	2,748,600	ヌルすぎ G.F店員	ALL 連付き 残0 ボム0
4	ストライカーズ1945II (震電)	2,714,000	R－N 中野龍三	ALL 連付き
5	GダライアスVer.2 (οゾーン)	53,745,430	バレッタ連合軍NHY	ALL 連付き
6	私立ジャスティス学園 (雹、雷蔵)	4,645,700	伊藤 真悟	ALL 雹・雷蔵
7	プチカラット (ふつう)	2,127,490	FAY	ALL 師匠
8	プチカラット (むずかしい)	2,904,180	CR2	ALL 名人

通信欄　●ただいま当店では"ケンタゴニフォトグラフ展"なるものを開催中!!現在、スタッフの無様な写真が飾られてますが、常連さん、スコアラーのみなさんと続けていきたいので、みなさんイヤがらずに撮らせてください。

ゲームブルース

岐阜県大垣市高屋町1−43　第1ビル1F　☎(0584)82−6196

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジャスティス学園	5,633,400	AMQ	ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	591,900	ATU	ALL
3	月華の剣士	1,260,700	KIM	雪・ALL
4	ストリートファイターIII 2nd	5,009,760	AMQ	ユン・ALL
5	バトライダー	6,630,540	MDK㊤	上級コース LEVEL7まで
6	バトルガレッガ	13,032,830	MDK㊤	ガイン・ALL
7	ゼロガンナー	553,100	N.B	ステージ6まで ガンシップ
8	ウインターヒート	44"33	M.D	ショートトラック
通信欄	●D&Dタワーオブドゥーム復活しました。しかも50円でレベル下げてあります。最近ほとんどの台に"よしをさんスイッチ"なるものを付け始めました。そのスイッチとは。ただの電源です。（笑）近々同時押しボタンのAMQ㊤ボタンも取り付ける予定です。			

ゲームinプリンス

静岡県清水市天神1−2−6　☎(0543)64−8102

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトライダー（ゴールデン×3）	7,768,460	KIL−EEs	Z.CITY 3ボタン仕様
2	ブレイジングスター（ベプロス）	21,661,460	M.SINCLAIR わかる?	ステージ6
3	ライデンファイターズ2（スレイブ）	100,645,620	ABE−SDD−JBS	ALL
4	ライデンファイターズ2（ブルージャベリン）	63,817,100	T.M−YUI	S−7
5	怒首領蜂（C−S）	306,169,610	ABE−ダメ−DAR	2−7 FullAuto
6	バトルガレッガ（ゴールデンバット）	9,853,110	T.M−YUI	6ボス
7	バトルガレッガ（チッタ）	11,027,700	ABE−SDD−DAR	ALL
8	バトルガレッガ（ミヤモト）	13,621,910	ABE−SDD−DAR	ALL
通信欄	●景品担当のオイラとしては、キャラクターグッズ以外あんま注文したくないんだケド最近、在庫がふえて「普通（?）の景品も入れてね」という上からのお声が… オイラの野望が一　チッ　ときメモ　センチなどあるよん　地方じゃ　ウテナって弱い?			

ゲーム　コンドル駒形本店

静岡県静岡市駒形通り1−1−33　☎(054)253−0116

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園	4,930,200	KEN	1cALL
2	侍魂（幽馬・修羅）	953,200	KEN	1cALL 5分30秒13
3	ライデンファイターズII（ジャッジスピアスレイブ）	94,596,140	KIL−EES	1cALL 真ボスアリ　連付
4	ブレイジングスター（ベプロス）	16,665,470	店員として当り前っスヨ　SYG	ステージ6ボス ランクB
5	19XX（ライトニング）	10,733,700	今度はサイファか…すいませんSYG様知月点	1C ALL
6	ゴズモギャングズ ザパズル	9,927,585	Y	LV501
7	バトライダー マリア×3・A丸・上級コース)	7,815,050	キツイ後半!! KIL−EES	ステージ6ボス F・Cボタンアリ
8	プラスアルファ	5,561,300	ぜんぜん覚えてねーよ…CSP−EFG	4−7
通信欄	●只今当店では少しずつですがOLDゲームが入荷しています。2月7日現在ではプラスアルファ・アウトフォクシーズ・コズモTHEパズルが入っております。新作&OLDゲームこれからもバッチリ入荷していきますのでこれからもゲームコンドル本店をよろしく!!　by店員SYG			

プレイステーション・プラスワン

新潟県白根市大字小坂148−1　☎(025)373−6634

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトライダー（カーペットマン×3）	7,736,390	S・D	7面ボス
2	バトライダー（ストローマン×3）	6,937,140	HIDE−BU	7面ボス
3	ライデンファイターズ2（ジャッジスピア）	98,305,320	XXO	真ボスあり　連付 ALL
4	ライデンファイターズ2（スレイブ）	89,062,480	XXO	真ボスなし　連付 ALL
5	ブレイジングスター（ベプロス）	22,171,170	創世御名　麻雪	連付 Aランク　ALL
6	ストライカーズ1945II（ハヤテ）	1,493,100	CAP−AB.	2−2 連付
7	私立ジャスティス学園（ジャスティス学園:雷蔵）	4,228,500	Achu	ショートカット有 ALL
8	私立ジャスティス学園（ジャスティス学園:アキラ）	4,459,900	WRT	ショートカット無 ALL
通信欄	●今年はスゴイ大雪で大変でした。みなさまゴクローさまです。バトライダー、ブレイジングスター、入ってます。オススメはブレイジングスター。見た目程難しくなく、後半では結構弾よけもアツいのでイイ感じです。それからスコア常に集計しているのでヨロシクネ♡			

ゲームセンターだいおう

岐阜県岐阜市宇佐南3−7−5　☎(058)274−3295

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゲットバス	9,760g	A●O	ALL
2	私立ジャスティス学園	6,273,000	DDD	ALL
3	バトライダー（ノーマルクラス）	4,271,220	DIO	ステージ5
4	ゼロ・ガンナー（ガンシップ）	784,600	DDD	ステージ8
5	レーシングジャム（インプレッサWRXクーペ）	2'12"839	DON	ナイトステージ
6	プチカラット	2,928,310	DAI	うでだめしモード ふつう　ALL
7	ライデンファイターズ2（FLYING RAY）	48,851,360	HTN	S−5 連付
8	ライデンファイターズ2（SLAVE）	58,395,850	HTN	連付
通信欄	●ってな訳で、残念ながら「未だ10kg級出ず」とヤバイ雰囲気を醸し出している「あれ」を尻目に、気分はすっかり「マーヴル対カプコン」な今日この頃なのですが(笑)、はて?何か置き忘れている様な…、よし気付かなかったことにしよう!(笑)。そんなこんなでまた次号!(続く?)			

読者オススメの
ゲーセンマップ
募集中です!

アミューズメントパーク・タカラ島アルプラザ小松店

石川県小松市園町八23−1アルプラザ平和堂2F　☎(0761)24−0260

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園（響子、英雄）	4,211,200	YES	ALL（響有）
2	月華の剣士（楓鏡）	1,395,200	NAG	ALL
3	ストリートファイターIII 2nd（ネクロ）	3,485,300	NAG	ALL
4	ポケットファイター（モリガン）	1,663,200	CAS	ALL
5	レイストーム（R−GRAY2）	16,999,950	IZM	ALL
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（キム、ロバート）	610,800	Y.S	ALL
7	ゼロガンナー（アパッチ）	416,800	KIS	ステージ5
8	怒首領蜂（Cタイプ）	9,093,790	KIS	1−6（EASY、5機設定）
通信欄	●当店のハイスコアは、常連スコアラーのみなさんのおかげで、そこそこの申請数なのですが、対戦が盛り上がりません。対戦台は、現在対戦本数をアップしていますので、対戦をしたい方は、どんどん来店してください。次のマーヴルVSカプコンに期待しましょう。			

アミューズメントJ・岐阜店

岐阜県岐阜市北一色2−1−29　☎(058)247−7980

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	侍魂（覇王丸）	933,870	JOE	ALL
2	侍魂（服部半蔵）	435,750	Y.Y	ALL
3	私立ジャスティス学園（恭介・ひなた）	2,198,801	H&K	ALL
4	私立ジャスティス学園（ノーヘルアキラ・さくら）	2,287,200	JUN/かりん	ALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（テリー、山崎、拳崇）	545,200	TAK	ALL
6	ストリートファイターIII 2nd（豪鬼）	3,590,900	TZR	ALL
7	ヴァンパイアハンター2（フェリシア）	1,019,400	FZR	ALL
8	ストライカーズ1945II（モスキート）	1,119,200	民田晃士	2周目の1面
通信欄	●サムライスピリッツも計4台となり、ジャスティス学園やVF3+bなど格闘ゲームはますます盛り上がっています。また、メダルコーナーの方も少しずつですか拡張させておりますので、そちらもよろしく。			

GAME OFFいろは

静岡県浜松市高丘東1−1−3　☎(053)439−4536

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂	435,777,750	SPREAM−KCL	Cタイプ ㊤ S強化　ALL
2	ライデンファイターズ2	100,685,120	IML−NAK マサル、Uさんと来店	スレイブ　残0 ALL ㊤
3	ストライカーズ1945II	1,811,300	H.K	震電　2−6ボス
4	ストライカーズ1945II	2,044,800	・F・	フライングパンケーキ　2−5ボス
5	ショックトルーパーズ	24,032,600	T.K	チームバトル ALL
6	対戦とっかえだま	4,132,300	YSKI	18連鎖　72コ 白河リカ
7	侍魂	942,750	OZK	覇王丸　ALL
8	ファイティング武術2nd!	2'30"20	ラブラブ蘭芳 スクール水着求ム♡	蘭芳　ALL
通信欄	●やぁみなさんやってますか? 武術2ndの蘭芳たまらんっスね。マニア必見、狂喜乱舞　どんぶり飯2杯はいける!近くにないという方は、是非当店で。次回作はスクール水着（ビキニ可）でおねがいしたいです。それでは合掌仏滅。　by　純国産A・キング			

ファイナル松任店

石川県松任市安田町38−1　☎(0762)75−0523

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園（響・さくら）	6,612,000	MAK	改造なし　ALL 完全一人プレイ
2	月華の剣士（斬鉄）	1,640,900	CPU	改造なし　ALL 完全一人プレイ
3	MSHvsSF（ウルヴァリン・日焼けしたさくら）	2,741,600	HIR	改造なし　ALL 完全一人プレイ
4	ストリートファイターZERO（ケン）	788,100	HIR	改造なし　ALL 完全一人プレイ
5	スーパーストリートファイターIIX（リュウ）	1,425,500	A.S	改造なし　ALL 完全一人プレイ
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ディック）	1,161,800	HIT	改造なし　ALL 完全一人プレイ
7	ステークスウィナー2（シャイニングダンサー）	22億4490万円	BRU	改造なし　ALL 完全一人プレイ
8	パズルボブル	32,247,580	FNL	改造なし　ALL 完全一人プレイ
通信欄	●当店では「名作・秀作ゲームのリクエスト」を募集しています。昔ハマった・もっと極めたかった・これなら自信がある・カッコイイところを見せたい・など、理由は問いません。店員までおしらせください。可能な限り入荷に努力します。　by　店長			

アミューズメントJ・大垣店

岐阜県大垣市築捨町3−119　☎(0584)88−0862

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士（斬鉄）	1,584,700	A.T	ALL
2	月華の剣士（斬鉄）	1,451,200	A.T	ALL
3	私立ジャスティス学園（響）	2,347,800	COM	ALL
4	私立ジャスティス学園（響&雷蔵）	2,343,700	Y.T	ALL
5	ストリートファイターIII 2nd（豪鬼）	2,864,900	COM	ALL
6	ライデンファイターズ2	8,036,360	XYZ	S−4 1コイン
7	サイドバイサイド2（中級　GT−R）	2'23"26	野田名人会CGZ	AT車
8	サイドバイサイド2（上級　GT−R）	3'11"30	野田名人会CGZ	AT車
通信欄	●野田名人会CGZ様、遠い所からのご来店ありがとうございました。ほかのスコアラーのみなさんも是非一度足を運んでみてください。格闘以外にもいろいろなジャンル、新作からなつかしいものまで設置しております。			

アップル流通店

静岡県静岡市竜南1−1−54　☎(054)248−7700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945II（疾風）	2,022,700	TAA	2−6
2	怒首領蜂	327,780,650	ABE−DAR	
3	バトライダー（チムエディット）	7,384,790	ABE−DAR	
4	私立ジャスティス学園	4,129,500	ABE−DAR	ALL
5	デッドオアアライブ（バーストモードティナ）	2'46"93	AKI	
6	アルペンレーサー2（T.T.ダウンヒル）	2'14"772	EIJ	
7	クレオパトラフォーチュン	16,508,160	TAK	LV.ALL ブロック1668
8	サイドバイサイド（超上級MT RX−7R2）	2'45"10	TTT	
通信欄	●お〜い　寒いぞ〜　腹へった〜			

パートナー六地蔵

京都府京都市伏見区桃山町西尾10−1　☎(075)611−2901

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園 (雹・恭介)	5,962,800	GSQ	ALL
2	月華の剣士 (李)	1,359,300	中国の歴史を教えてやる by	ALL
3	X-MENvsストリートファイター (ウルヴァリン・チュンリー)	2,577,000	DOドン	ALL
4	バーチャストライカー2 (サウジアラビア)	+22	YK	ALL
5	ウインターヒート (ショートトラック)	43"70	ゆげあきよし	エレン
6	ウインターヒート (スピードスケート)	34"65	ゆげあきよし	ヨハン
7	ウインターヒート (スピードスキー)	11"572	TCS	エレン
8	究極タイガーII	3,330,640	STAGE4BOSS ...そうか。	4面

通信欄 ●最近、ウチの従業員のあいだで流行ってるモノといえば。。。「ヨーヨー」です。20歳を超えた大の大人が数人で熱中してるのでちょっと恥ずかしいですが。小学生に負けるな！でも最近の小学生うますぎ。教えてもらわないと。。。

ゲームステーション

京都府宇治市宇治壱番70エスペールプ1F　☎(0774)24−6830

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園 (雹・ティファニー)	6,320,600	うなじ・うな重 うなコーワ	ALL
2	バーチャファイター3tb (影丸)	2'08"43	"爆裂サラミ娘" FUU	ALL 通常モード
3	ブレイジングスター (ペプロス)	20,068,510	NO NAME 実はMOSかも?	6面 連付
4	バトライダー (ワイルドスネイル)	4,745,960	いじゅ←がんばれ クリア　常連一同	上級コース LV6Cボタン付
5	ショックトルーパーズ (マノー・ミルキー・ママ)	21,713,300	赤ダイア取りすぎて、自滅!のたもっちゃん	渓流・山岳ルート ALL
6	天地を喰らう (関羽)	5,012,400	K・K(ら)	ALL
7	ティンクルスタースプライツ (マッチー&ペンテル)	2,552,880	APR−六地蔵美樹原 LOVE²ペンテルC	LV8　11機設定 ノーミス　ALL
8	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,357,400	いじゅ←詩織で決まりですね先生 常連一同	藤崎詩織 ALL

通信欄 ●先日の2週連続のKOF'97大会に多数の参加をいただき、大変ありがとうございます。優勝のIYA選手、皇帝選手、おめでとうございます。あと、対戦台はもちろんですがそれ以外の台でも対戦者募集中です。スプライツとかぱずるだまとか。　店員　宇治新眞ナコ

ジョイランドタイトー天六店

大阪府大阪市北区天神橋6−4−9　☎(06)351−1530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	侍魂 (羅刹ガルフォード)	436,100	KAZ	1c ALL
2	ストリートファイターIII2nd (リュウ)	5,027,400	Fei	1c ALL
3	GダライアスVer.2 (ν)	43,438,850	FEV−EX.(た)	1c ALL (連)
4	バトルガレッガ (ゴールデンバット)	12,561,460	G.P.S.C D.I	1c ALL
5	ライデンファイターズ2 (スレイプ)	101,892,560	I.H	1c ALL (連)
6	バトライダ (カーペット)	12,143,040	ALN	1c　ラス面 上級
7	プチカラット (うでだめし.オパー)	2,853,390	俺仕様人'98	1c ALL むずかしい
8	プチカラット (うでだめし:ルコ)	3,569,340	FEV−EX.(た)	1c ALL ふつう

通信欄 ●最近、ストIII2ndが熱くなってきてます。対戦レベルもかなり高めだと思いますので、我こそはと思われる方はぜひ遊びに来てください。同時に、スコアラーも大募集中です。最近、スコアが少ないので、おねがい!!　by　最近プニ萌え〜なMAX−C

アミューズメントワールド・モモ

大阪府寝屋川市萱島4−13　☎(0720)23−6995

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトライダ (マリア)(ノーマル)	8,232,630	参効.t録YLR	6ボス　上級 (連)なし
2	怒首領蜂 (Cタイプ)	179,162,890	(魁)目標2億夫	2−6　レーザー (連)付
3	怒首領蜂 (Aタイプ)	127,627,640	AGF	2−6ボス (連)付　レーザー
4	私立ジャスティス学園 (雹、恭介)	5,119,600	五谷武史	ALL
5	私立ジャスティス学園 (サクラ、サクラ)	3,081,500	RYU	ALL
6	私立ジャスティス学園 (雹、雷蔵)	4,780,000	HIRO♡	ALL
7	私立ジャスティス学園 (サクラ、アキラ)	2,612,600	JUN	ALL ヘルメットなし
8	私立ジャスティス学園 (雹、バツ)	1,564,400	中尾友哉	ALL

通信欄 ●「EVA」のLD、ビデオ「11」巻がやっと発売されました！長かったです。。。キャンセルする人がけっこういたけど内容がちょっと増えてたヨ♡だから考えなおして「全巻」、揃えようネ。よかったら「モモ」で注文してくださいませ。

プレイシティキャロット納屋橋店

愛知県名古屋市中区栄1−2−6　名宝会館B1F　☎(052)204−0237

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゼロガンナー (コブラ)	1,231,700	竜翠王	ALL 残×0
2	ライデンファイターズ (スレイプ)	41,578,780	赤鯱	ALL　(連)付
3	バトルガレッガ (ガイン)	12,538,860	ちゃんど²で味の素 SOL D−AMC(谷)	STAGE7 鳥260万
4	私立ジャスティス学園 (恭介&バツ)	4,608,400	MAB	ALL　恭介 交代なし
5	モトクロスゴー！ (上級)	3'16"73	QBX	ALL YZ400F
6	アルペンレーサー2 (レース)	1'37"480	ASG− 如月浪人−RIN	ハイスピード ダウンヒル
7	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,278,500	またしても死亡 NEU	Bエンド　藤崎 EASY
8	ロジックプロ2	41,750	ナイスプラザー	STAGE9 L.Q179

通信欄 ●2月28日をもちましてソウルエッジトーナメントは終了しました。いままで参加してくれたみなさまありがとうございました。
P. S. 新店長の波多野さんは、働きものなのですごくうれしい！今日このごろ。ちゃんとしないとねー。

ゲームランドおにごっこ

三重県松阪市駅前通りベルタウン2F　☎(0598)21−1211

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園	6,177,600	S・T−STOS	A__ 雹・雷蔵
2	私立ジャスティス学園	6,098,500	ハッカー	ALL 恭介・バツ
3	月華の剣士	4,672,900	T・A・G	ALL　玄武の翁
4	侍魂	944,410	ツイパラ愛する前嶋英希	ALL　覇王丸
5	GダライアスVer.2	39,259,820	G・T・R	ALL　クシー
6	GダライアスVer.2	38,505,700	発射オーライ? 萩本欽一	ALL　ミュー
7	バトライダー	6,568,880	S・T−STOS	1−6 オールマリア
8	怒首領蜂	313,958,680	DON−AZL	2−7 C・レーザー

通信欄 ●2月1日おにごっこゲーム大会（月華の剣士）に、参加されたみなさん、ギャラリーのみなさん、どうもありがとうございました。次回の大会も、よろしくお願いいたします。日時は、後日店頭にて発表します。初心者の方の参加も大歓迎です。　担当　ふくすけ

ゲームランドPOPS

滋賀県彦根市高宮町太田2073　☎(0749)27−5759

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園 (英雄、響子)	5,194,700	Eiemu (A・M改め)	
2	私立ジャスティス学園 (英雄、響子)	4,809,100	Eiemu	ALL
3	私立ジャスティス学園 (漂、京助)	4,716,600	GIL	ALL
4	月華の剣士 (雪)	1,359,500	TMR	ALL
5	月華の剣士 (守矢)	1,305,800	K・M	ALL
6	月華の剣士 (雪)	1,297,600	M・M	ALL
7	バーチャストライカー2	+19	BOS	ALL
8	ロジックプロ (日本)	31,472	GIL	ALL

通信欄 ●この号が出るころには終わってますが2月18日AOUショー行きます。これから発売されるであろう新作の開発進行具合のチェックを・・・というのは建前で、ただ単に新作をやりたいだけというウワサもあります。次回はショーのレポートができたらいいな。

ゲームスクエア・ゴジラ

滋賀県大津市大江2−17−25　☎(077)545−1100

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園 (雹&さくら)	5,700,700	BBC	1c ALL
2	私立ジャスティス学園 (雹&岩)	5,854,100	AGO	1c ALL
3	ブレイジングスター (ウィンディナ)	3,839,370	CAP.COM メガネの兄ちゃん	6面まで
4	MSH vs SF (ウルヴァリン・サイクロップス)	1,624,000	AF　アックン	1c ALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (アテナ、ケンスウ、キム)	604,400	HY	1c ALL
6	怒首領蜂	203,760,920	IMY	C−L 最終ボスまで
7	アルゴスの戦士	423,460	AB タイソウ	1c ALL
8	ぷよぷよ通	327,967	4研　EPM	1c ALL MAXに連鎖

通信欄 ●今回もハイスコアに協力有難とうございます。
次回もがんばってください。
レトロゲームにも熱い挑戦者多し！

プレイシティキャロット豊橋店

愛知県豊橋市駅前大通り1−12　☎(0532)55−8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,914,400	ねる人	1cALL ノーマル　鏡
2	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,935,700	前田有奈紀ⓐ 100円	1cALL ノーマル　虹野
3	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,793,700	りあちゃん	1cALL ノーマル　朝日奈
4	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,690,700	KSTうにょん　ぷよぷよ入荷しないかなあ	1cALL ノーマル　如月
5	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,586,800	KSTうにょん　なんとか150とれました	1cALL ノーマル　清川
6	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,595,600	祝!!kke&ま〜やえっちょん	1cALL ノーマル　紐緒
7	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,578,700	祝!!kke&ま〜やえっちょん	1cALL ノーマル　片桐
8	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,528,200	KSTうにょんデートすっぽかしてもうた…。	1cALL ノーマル　藤崎

通信欄 ●そろそろメモ玉の集計も限界ですかねぇ。当店は様々な制約の中でかろうじて立っているだけなので来店されるお客様には本当に申し訳ないです。筐体の貸し切りサービスを30分300円から行っておりますので、どうか利用してやってください。　呆れる店員　内田

ゲームプラザ・トンガ王国

愛知県名古屋市中村区則武1−16−8第1Uコーポ1F　☎(052)452−0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士 (李)	1,578,500	柚伊加−(ば)(ナ)(つ) T.K	ALL
2	私立ジャスティス学園 (雹、響子)	4,454,000	アメムNO.2(?)のCIV	ALL
3	プチクラット (うでだめし−かんたん)	2,153,090	初クリア! デニム大神	ALL
4	ゼロガンナー (コブラ)	1,338,000	竜翠玉	ALL
5	ライデンファイターズ2 (スレイプ)	92,679,530	NGK−店員T畑	ALL　(連)付
6	ブレイジングスター (ペプロス)	22,337,630	竜翠玉	7面　(連)付
7	バトライダー (カーペット−一般コース)	5,251,280	S.Yユキ	ALL
8	バトライダー (ストローマン−上級コース)	8,849,950	竜翠玉	7面ラスボス

通信欄 ●名古屋駅のウラッがわに、うっそうとたたずむトンガ王国では、数々のゲームたちがあなたをまっています。D&D4人が、ボスコニアンが、そして、担当T畑ご自慢のSTGコーナーが！最近少しさびしくなってしまったイラストボードもヨロシク。

マジカル・カプコ豊田店

愛知県豊田市東山町1−5−1グリーンシティ3F　☎(0565)88−8020

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945II	2,035,600		疾風使用 1コイン　2−6
2	ストライカーズ1945II	1,574,600		Fパンケーキ使用 1コイン　2−3
3	Gダライアス	26,038,790		残3機　βクリア 1コインALL
4	ポケットファイター	2,772,200	いぬ	レイレイ使用 1コイン　ALL
5	X−MEN vs ストリートファイター	2,614,900	EVA	ウルヴァ&リュウ 1コイン　ALL
6	MSHvsSF	2,595,200	M.C	ウルヴァ&リュウ 1コイン　ALL
7	ストリートファイターIII	2,452,100	MTK	ケン使用 1コイン　ALL
8	ストリートファイターIII2nd	5,613,300	M.C	ユン使用 1コイン　ALL

通信欄 ●マーヴルVSカプコン大量入荷！シングル機も有り♡対戦で燃えるも良し、CPUと燃えるも良し、楽しくプレイクしてくれ！
☆カプコンのインターネットで「マジカルカプコ豊田店」の情報を探れ！
http://www.capcom.co.jp/

ゲームプラザ亜登夢

愛知県豊川市諏訪西町2−253−1　☎(0533)89−8234

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園 (雹、雷蔵)	4,925,300	DIO−RZII	1c ALL そのうち500万
2	私立ジャスティス学園 (アキラ、恭介)	2,680,600	みねぽん	1c ALL よゆうっち!
3	プチカラット (サファイア)	2,256,450	KOH	1c ALLうでだめしむずいP1回
4	月華の剣士 (雪)	2,002,500	DIO−RZII	1c ALL 技まだ×3!
5	バトランダー (犯罪者チーム)	2,941,060	YMK	1c ALL
6	ライデンファイターズ2 (ジャッジスピア)	92,880,660	YMK	1c ALL
7	月華の剣士 (楓)	28人斬り	トヤマル	サバイバルモード 目標30人抜き!
8	プチカラット (ペリドット)	2,057,540	トヤマル	'97.9段 ふつうP6

通信欄 ●AOUショーに向けて、新作が目じろ押しでうれしい悲鳴をあげている鳥老人です。個人的にはスタグラ2に期待しています。さて、最近のアトムの動向ですが、スコアラーさんが固定化してますね。もっとたくさんの人が参加してくれればな、と思います。　by　鳥老人

アミューズメントH. I. S
岡山県岡山市神下185−1 ☎(086)279−1677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園	4,748,400	E−100安藤	ボス2人のコンビ
2	侍魂	938,150	BAD	はおうまる
3	侍魂	931,750	ON.	はんま
4	侍魂	924,800	BAD	きばげん
5	月華の剣士	1,955,700	OKI	楓(技)
6	全日本プロレス フューチャリングバーチャ	1′09″09	BAD	ウルフ・ホークフィールド
7	閃激ストライカー	178,969,700	E−100安藤	4−3 練習中
8	侍魂	931,660	OKI	はんま

通信欄
●スコアを出してくれる人へのお願い。
1.ハイスコアを出した時、すぐに申請してください。
2.申請用紙には、ゲーム名、スコア、スコアネームのほかに、キャラ、ステージ数等の情報は出来るだけ記入してください。

ゲームプラザ・アミュー
兵庫県西宮市松籟荘7−5竹林ビル2F ☎(0798)52−8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトライダー(ストローマン)	7,733,840	PLF	6面
2	ブレイジングスター(ベブロス)	27,718,590	クリアしただけ君	ALL 残1 連付
3	ゼロガンナー(コブラ改 AH−1SX)	1,253,600	K.K	ALL
4	私立ジャスティス学園(雹、恭介)	5,869,400	KGU−WOR	ALL
5	月華の剣士(玄武の翁)	3,740,100	トマトマン2世	ALL
6	ストリートファイターIII 2nd(リュウ)	5,509,200	NAO	ALL
7	ストライカーズ1945II(震電J7−W)	1,541,400	トマトマン2世	2−3 連付
8	コットン2	8,078,100	ISK	4面

通信欄
●マーヴルVSカプコン遂に入荷!!(対戦×2ノーマル×1)
懐かしいと思う人もこんなキャラ見たことないという人もアツクなれること間違いなし!!バトライダーも大人気で最新ゲームがしたい人は今すぐアミューへ!! ALL50円!! ユリアン万歳

プレイシティ・チャレンジャー
大阪府守口市土居町8−11 ☎(06)994−7476

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトライダー(カーペット使用)	6,322,330	A.K	上級 7面まで
2	バトライダー(ミヤモト使用)	4,164,980	ボスいつやねん BY.6面	ミヤモトカーペットアダム 6面
3	ショックトルーパー	24,518,300	A.K	ビッグママ使用 ALL
4	全日本プロレス フューチャリングバーチャ	44′27″	ダミアン山田代官	ゲーリー使用 ALL
5	私立ジャスティス学園	4,742,300	ヲマール	響子・英雄使用 ALL
6	ストライカーズ1945II(震電)	2,398,400	R−N 中野龍三	2−8ボスまで
7	プチカラット	1,601,640	LFY	シーモンド使用 ノーマル
8	ストリートファイターIII 2nd	5,451,400	YAS軍02	ネクロ使用 ALL 真ゴウキ

通信欄
●ハイスコアにアタックしてくださる方、募集中〜☆
コミュニケーションNOTEもありますので、ぜひ利用してやってください。たまにポスターとかを「ご自由におもち帰りください」にしていますよ!あそびに来てね by.スタッフ一同

MYSTIGG堀川店
広島県広島市中区堀川町6−4 ☎(082)247−2335

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	537,300	洋平とおかしな仲間達	デンージョーアンディ
2	ヴァンパイアセイヴァー2(フェリシア)	862,600	はちゃめたふぁいたーあるとこ教えて。広島	
3	ヴァンパイアセイヴァー2(ジェダ)	787,600	ファシナトゥールの黒い習	
4	ヴァンパイアセイヴァー2(モリガン)	601,300	CPU	
5	ヴァンパイアセイヴァー2(リリス)	559,300	友達がどんどんマニアになっていく	
6	ヴァンパイアセイヴァー2(レイレイ)	563,600	サガ・フロのトレカありがとう♡	
7	ヴァンパイアセイヴァー2(ザベル)	723,700	ISI。	
8	ヴァンパイアセイヴァー2(ドノヴァン)	551,300	ウインディ中広リニューアルオープン中	

通信欄
●2月よりタイムサービス始まりました。OPENから正午までは100円でプレイです。対戦本数もUPしてます。レベルも低めなのでご女性の方、初心者の方ぜひ御来店ください。ゲーマーな達人な方ハイスコア出しに来てくださーい♡ ハイスコア担当 タケ子

ゲーセンマップ募集中です!
詳しくは143ページを見て!

チャレンジャー山本店
大阪府八尾市山本町1−7−5 ☎(0729)95−0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウインターヒート(スピードスキー)	11″056	IMO	GER
2	ウインターヒート(スキージャンプ)	163.09m	EMO	JPN
3	ウインターヒート(ダウンヒル)	32″68	EMO	CHA
4	ウインターヒート(ショートトラック)	43″06	EMO	CHA
5	ウインターヒート(スピードスケート)	33″08	D.G	GBR
6	ウインターヒート(スラローム)	23″54	EMO	CHA
7	ウインターヒート(ボブスレー)	41″18	EMO	RUS
8	ウインターヒート(クロスカントリー)	4′42″46	D.G	RUS

通信欄
●死して屍、拾う者無し。
by KCZ

アミューズメントZiZZ・大竹駅前店
広島県大竹市新町1−2−3大竹ニチエービル1F ☎(08275)3−5994

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウインターヒート(スキージャンプ)	164.37m	YUN	ロシア人
2	ウインターヒート(ダウンヒル)	34″36	ISO	ドイツ人
3	ウインターヒート(ショートトラック)	44″77	YUN	ロシア人
4	ウインターヒート(ボブスレー)	41″93	YUN	ロシア人
5	ウインターヒート(ボブスレー)	33″98	YUN	イギリス人
6	ウインターヒート(スピードスケート)	5′00″26	ISO	ロシア人
7	ウインターヒート(クロスカントリー)	10,858,710	SIN	ALL 1676 やさしいスタート
8	クィズパトラフォーチュン	13,595,180	KEI	ALL

通信欄
●鉄拳3は5本勝負で50円になりました。
最近になってバーチャロンが盛り上がっております。こちらもVSプレイは5本勝負になっており50円です。ちなみにレバーはサンワのレバーで遊びを増しております。

タスコピア江崎店
岡山県岡山市江崎468−9 ☎(086)274−4384

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトライダー(上級,ストローマン)	9,630,340	SPN−T.H−L.5N	ラスボス死亡(翁)
2	バトルガレッガ(ガイン)	12,725,550	SPN−T.H−L.5N	BH2で死亡 黒265万 (翁)
3	ショックトルーパーズ	16,929,800	PKA−IGU	ビッグママ×3 ALL
4	オペレーションラグナロク	4,292,000	SPN−PDT−KEI(翁)	LOW ALL
5	私立ジャスティス学園(雹×2)	4,875,700	SPN−T.H−L.5N	1c ALL
6	疾風魔法大作戦(ガイン)	1,090,733	SPN−T.H−L.5N	2−6で死亡 1週目 67万 (翁)
7	ティンクルスタースプライツ(メヴィウス)	2,237,462	SPN−T.H−L.5N	ALL MAX39Hit
8	きらめきスターロード(一条あゆみ)	34,000人	E.M	最終面

通信欄
●是非、このゲームを入荷してほしいというリクエストがありましたら、店員までお気軽にどうぞ!出来るだけ御希望にお応えしたいと思います。
●SPN業務連絡−スコア不足なので毎月、1人1つはスコアを出しに来てね〜! by SPN−PDT−KEI(翁)

ヤングプラザジャンボ
大阪府寝屋川市八坂町16−20 2F ☎(0720)27−6102

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士(翁)	4,930,800	IKA	1COINラスボス4本目落ち
2	私立ジャスティス学園 ノーマル(ひなた&恭介)	2,865,200	FEE	1COIN ALL
3	私立ジャスティス学園(雹&アキラ)	6,424,500	AKI	1COIN ALL
4	ストリートファイターIII 2nd(ネクロ)	5,090,600	AKI	1COIN ALL
5	バトライダー(警察官チーム)	2,468,260	アーリー	1COIN ALL
6	バトライダー(超能力者チーム)	3,474,260	DAT	1COIN ALL
7	バトライダー(犯罪者チーム)	2,729,670	アーリー	1COIN ALL
8	レイブレーサー(最上級6周)	4′31″903	???orXさんメッセージありがとう。	1COIN

通信欄
●2月1日の大会も無事に終わりほっと一息つきました。まだ2ハイスコアの集まりが少ないので、スコアラーの方々の来店をお待ちしています。あと、バトライダーの場所がわかりづらいかもしれないですがポスター貼ってますので見つけてください。 by 山下

ファミコンキッド山代店
島根県松江市山代町473−10 ☎(0852)28−5311

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士(守矢)	1,440,700	D.O ポリサムやりてえ〜!!	技・ALL
2	月華の剣士(鷲塚)	1,375,100	D.O はよ入れろ!!	力・ALL
3	月華の剣士(李)	1,224,600	D.O さっさとせんかい!	技・ALL
4	月華の剣士(紫鏡)	1,353,900	D.O みしろ会長すまん	力・ALL
5	月華の剣士(斬鉄)	1,553,800	666の獣 ダメ人間共同隊バンザイ	技・ALL
6	月華の剣士(翁)	1,127,700	ジャッジスピア大好き人間−H・M	技・ラスボス
7	月華の剣士(楓)	28人斬り	D.O 優勝者は俺だ覚えとけ	力・タイムアタックモード
8	月華の剣士(翁)	14人斬り	RYOの弟子−H・M(森広英憲)	技・タイムアタックモード

通信欄
●これが載る頃はちょうどチラシの期間!進路・進級が決まった貴方をもっとHAPPYにする価格、品揃えで、お祝いしたいです。私信:YAGで「飛龍」をやってたメンバー、連絡くれ!!(とくに大西君) by:小林"黒龍"

スーパーパンキーズbyミレニアム
岡山県岡山市表町1−11−8 FANIQ岡山B1F ☎(086)227−7888

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園	5,313,600	新撰組副長和YMG	隊員募集中〜
2	月華の剣士	1,546,800	JUN	2回目っす〜
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	584,200	陸奥天斗	ギアに行こう
4	侍魂	107,000	葉月いくみん	初めてだったのに
5	ストリートファイターIII 2nd	5,024,500	田原保行	ビー、あおなし見てる?
6	ストライカーズ1945II	2,187,600	BAA	あとすこし。
7	対戦とっかえだま	3,925,000	ダーツ	18連鎖67個
8	ヴァンパイアセイヴァーII	1,231,200	榊鳳	やったぜ2回目

通信欄
●当店では毎月25日迄イラコン作品募集中!!全国からの応募お待ちしております。(郵送可)当店のハイスコア更新して…う…お…願い…い…グフッ…
プリクラ最新フレーム続々入荷中!!

タイトーイン和歌山店
和歌山県和歌山市美園町5−1−8 ☎(0734)26−1191

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3	2′30″28	おぐら〜ん(江古田キッズ所属)	ファラン使用 ALL
2	鉄拳3	2′40″33	井上隆由紀	ロウ使用 ALL
3	Gダライアス	32,621,060	神野 修	Vゾーン ALL 中ボス×5
4	私立ジャスティス学園	2,773,000	ぼのぼの	ロイ・ボーマン ALL
5	私立ジャスティス学園	3,203,800	ぼのぼの	ロイ・恭介 ALL
6	私立ジャスティス学園	5,647,700	ぼのぼの	雹・恭介 ALL
7	私立ジャスティス学園	2,508,500	神野 修	さくら・恭介 ALL
8				

通信欄
●長い間可愛がって頂きましたタイトーイン和歌山は、今回でみなさまとはお別れとなってしまいました。遠方から帰省の度にご来店頂いたみなさまにも、誌面をお借りし厚くお礼を申し上げます。
本当に有難うございました。 タイトーイン和歌山スタッフ一同

ビデオ・イン・キャッスル

福岡県北九州市小倉北区京町2−2−16 ☎(093)551−5193

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス (οゾーン) (運)付	44,560,210	BGR にこよん	1c ALL
2	Gダライアス (νゾーン) (運)付	30,008,060	遊BOXのシューター	1c ALL
3	ブレイジングスター (ペプロス)(運)付	15,887,610	SHU	STAGE 6
4	ティンクルスタースプライツ (ヤンヤンヤン)(運)付	2,366,790	..Q	1c ALL
5	私立ジャスティス学園 (恭介、響)	4,959,300	CIS	1c ALL
6	侍魂 (橘 右京)	928,350	クリスクロス	1c ALL
7	ラウンドトリップRV (フィールドフォックス)	3′45″96	..Q	初級コース
8	ストリートファイターII' (ケン)	1,272,700	Qちゃん 1号	

通信欄 ●ブレイジングスタースコアラー募集中!!
腕に自信のある方、稼ぎなら俺にまかせろという方、待ってます。
是非、来てください、そしてスコアーを出してください。
ブレイジングスター友の会より(本当にあるの?)

ゲーム・ストリート

愛媛県西条市大町1699−4 ☎(0897)53−5783

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトライダー (フライングバロン)	6,933,560	(ストローマン, 宇宙麻雀フリテンダー	(カーペット) 7面
2	ストライカーズ1945II (キ84疾風)	1,812,400	MII	2−5ボス
3	ブレイジングスター (ペプロス)	20,946,380	ATFくん(あ)	6面ボス
4	バトルガレッガ (ガイン)	12,174,060	GSP−VLIO	7面 鳥250万 ブラックハートII
5	バトルガレッガ (ボーンナム)	11,235,380	ATFくん(あ)	7面 鳥190万 ブラックハートII
6	バトルガレッガ (4号機)	13,831,000	M.Y	鳥240万 ALL
7	Gダライアス (ニュー)	33,159,210	バイオレンス氏に感謝 ATFくん(あ)	ALL 残×3
8	Gダライアス (オミクロン)	33,267,610	GSP−VLIO	ALL 残×3

通信欄 ●只今新作が続々入荷中!これが載るころにはマーヴルVSカプコンが入荷してるでしょう。バトライダーは好評稼動中、シューティングが好きな人、自信のある人はぜひ遊びに来てください、ハイスコアを募集しています。

アミューズメントハウス・マイズ

山口県下関市横野町1−20−16 ☎(0832)58−0417

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園 (響・英雄)	4,292,700	SSS ROZ	ALL
2	侍魂 (覇王丸)	831,750	M・F	ALL
3	侍魂 (風間蒼月)	831,900	Y・Y	ALL
4	月華の剣士 (一条あかり)	1,058,900	MUN	ALL
5	鉄拳3 (ニーナ)	2′08″06	H・U	ALL
6	バトライダー (バースデイ・ストローマン・マリア)	4,871,980	DAN	ステージ6
7	ブレイジングスター (ウィンディナ)	9,357,640	DAN	6面
8	ブレイジングスター (アリュステイルム)	2,033,160	T.SHO	3面

通信欄 ●『バトライダー』『ブレイジングスター』と、稼ぎがいのあるシューティングが入荷しました。これで店内のシューティング率も高くなってきたというもの。みなさん、はりきってスコアアタックしてください。えっ?シューティングはしない…?とほ〜。

GAME EVEZOO

福岡県大牟田市新栄町16−9 ☎(0944)43−4963

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIII2nd (ゴウキ)	4,288,800	大和のK.Y	ラスト面
2	ストライカーズ1945II	1,914,200	ABC	1c2−8 ハヤテ使用
3	月華の剣士	2,386,900	FBI	7面 翁使用
4	私立ジャスティス学園	2,233,100	せいる〜んの小次郎	ALL ひなた・ボーマン
5	バトライダー	3,632,390	ハテナマン	ドイツ
6	ウィンターヒート (トータル)	10″065	NOR	ノルウェー
7	ウインターヒート (スピードスキー)	11″519	TAG	フランス
8	ウインターヒート (スキージャンプ)	138.67m	MTL	

通信欄 ●またのご来店をお待ちしています。

エンゼルランド徳大工前店

徳島県徳島市助任橋2−34−3 苗ハウジング2F ☎(0886)56−5044

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトライダー	8,227,370	WAN	ミヤモト×3 [illegible]入割込 (ホ)×2 割込(ス)×1
2	バトライダー	5,408,060	FLGS−ALF	1号機 3号機 4号機 7ボス 割込×1
3	私立ジャスティス学園	6,541,300	CMF−PPO	1cALL 恭介 バツ
4	月華の剣士	1,825,000	BBB	ALL 武蔵
5	鉄拳3	48″95	鉄拳コンボ研究会会長 江ノ浦GAY	
6	Gダライアス	38,549,550	T.T	ZONE(ο) 残×2
7	ライデンファイターズII	92,833,230	MNA	ジャッジスピア 1cALL真ボス
8	バトルガレッガ	13,375,910	©	ミヤモト 1cALL

通信欄 ●ご来店、ありがとうございました。

ゲーム・えの木

高知県高知市旭町3−104 ☎(0888)25−3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2	58,944,160	タモーII	AEG S.N 7面
2	ライデンファイターズ2	66,266,630	MAR	CHASER 2000 7面
3	ライデンファイターズ2	54,351,890	O−田	RAIDEN mK−II 7面
4	ライデンファイターズ2	70,879,120	ヒロタオトウト	HELL DIVERALL
5	ライデンファイターズ2	88,491,020	イタオ	SLAVE ALL
6	バトライダー	2,923,180	タモーII	警察官チーム 6面
7	バトライダー	4,749,990	MAR	超能力者チーム 6面
8	バトライダー	4′757,950	イタオ	犯罪者チーム 6面

通信欄 ●スコアが、しょぼいっす。
誰か出しに来てください。

ゲームイン ナハII

沖縄県那覇市松尾2−22−19 ☎(098)861−8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIII2nd (豪鬼)	5,323,400	JAN	1cALL 真豪鬼激殺!
2	ぷよぷよSUN (ふつう)	1,057,540	ヘンタイ連鎖マシン	1c MAX16
3	ライデンファイターズ2 (スレイプ)	103,502,060	ダメシューターK・K どうやって1億3千万	1cALL ミクラス×20
4	侍魂 (風間火月)	925,850	B・Z	1cALL
5	ショックトルーパーズ (チームバトル)	24,939,300	CHA−UNE	1cALL
6	闘魂烈伝3	ALL	多数名のみなさん!! 入荷日	1cALL
7	月華の剣士 (翁使用)	2,395,300	玄武の翁	1cALL
8	テトリス	999,999+α	ネホ〜やっし一みのる た〜て一を一と一	1c時間30分位

通信欄 ●12月からゲームインナハ関南店で勤ム中のNどんをヨロシク!シーゲーさんでもいいっす。常連の方ですごい人がいます。その名はイ○○○○ツ○「やあ、2のめな」この言葉を聞いてわかる人は全国に何人いるだろうか。おつり100円もらっていいぜ。

スーパーアカトンボ

福岡県福岡市東区香椎駅前1−10−10 ☎(092)682−0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	侍魂	949,270	MAC	半蔵 羅刹
2	私立ジャスティス学園	4,973,900	CIS	響・恭介
3	ストリートファイターIII2nd	4,314,500	Y'sKAZ−ELT	ショーン ALL
4	月華の剣士	4,197,800	Y'sKAZ−ELT	翁
5	プチカラット	2,496,370	RLT−BEE	バトラ子 9段 うで一むずALL
6	バトルガレッガ	10,927,780	G'z ハリソン	フライングバロン ALL
7	バブルメモリーズ	15,598,340	nwo	68面
8	リアルバウト 餓狼伝説スペシャル	1,576,500	K・Y	ブルーマリー

通信欄 ●卒業、入学、出会い別れの春となり、お客様の顔ぶれや、スタッフも少しづつ入れ替ってます。当店の自慢はお客様のマナーのイイところ。人が変っても、これだけは変わりません。卒業してゆくみなさま、なつかしくなったらぜひおよりくださいね!

ビデオ&ゲームサークル・デューク

愛媛県宇和島市丸の内4−4−20 ☎(0895)25−5726

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	侍魂 (色 (修))	931,900	NOR	A__ G掲載 5回
2	私立ジャスティス学園 (雷蔵&響)	5,466,000	F・シュタイナー	G掲載 53回
3	月華の剣士 (楓)	27人斬り	ジョジョゼゼ・III	タイムアタック G掲載 14回
4	月華の剣士 (楓)	1,968,400	ジョジョゼゼ・III	G掲載 15回
5	月華の剣士 (雪)	1,645,700	SAL	G掲載 初登場
6	ストリートファイターIII2nd (ユン)	4,828,700	F・シュタイナー	ALL G掲載 54回
7	ストリートファイターIII2nd (ヤン)	4,460,400	ガイルIII世	ALL G掲載 23回
8	ポケットファイター (モリガン)	9,610,400	宮崎重明	ALL G掲載 30回

通信欄 ●デューク最強の高3軍団も、進学、就職はほぼ決まり、あとは卒業式を待つばかりで、今は気楽な毎日を過ごしているみたい!私にもそんな時があったか。なつかしい、彼らが去った後のニューヒーロー達がまだまだ現われない。もしかすればハイスコアもこれまでか?

次回の狙うぞハイスコア!!2の締切日は、

5月10日(日)

を予定しています。

※合併号のため締切日にご注意ください。

ゲーセンマップを募集しています!

狙うぞハイスコア!! 2掲載店はもちろんですが、読者の方もオススメゲーセンも募集中です。こんなお店がある!とか、こんなゲームが置いてあるよ!等、簡単な紹介もOK!地図を付けて下記までお送りください。

〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1−26 新声社ゲーメスト
「狙うぞハイスコア!!ゲーセンマップ」係まで

秋葉原にゲームジャンクショップ

その名も…

G-FRONT
ジーフロント

3月堂々オープン

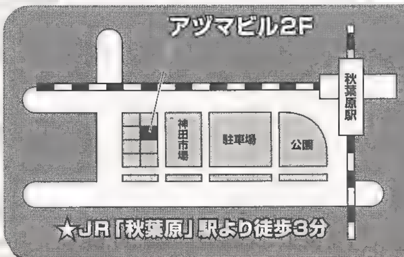
MENUは日替わり、鮮度のいいものそろってます

- **●ゲーム基板・筐体** ・・・ 新品基板（全品値引きあり）中古基板、ジャンク基板、各種中古EP-ROM、アップライト、ミニアップ、テーブル筐体
- **●ゲームパーツ** ・・・・・・・ 電源、スピーカー、アンプ、パネル、レバー、ボタン、コネクター、ファン、トラックボール、パドル
- **●ゲームグッズ** ・・・・・・・ 販促用ポスター、非売品ポスター、インスト、ヘッダー
- **●中古モニター** ・・・・・・・ サイズ各種、15・24khz対応、ナナオ、東映、三和、プロジェクター
- **●大型ゲーム・パーツ** ・・ 大型基板（シングルメダル機）、ハンドル、ペダル、シフトレバー、シート、ガン、アナログスティック
- **●パチンコ・スロット** ・・ CR機、羽根物機、景品払い出し機、中古スロット台、ボタン、豆球
- **●コンピュータ・AV** ・・・ パソコン、パソコン用モニター、プリンター、ビデオプリンター、ビデオカメラ、CDドライブ、LDプレイヤー、ビデオデッキ

OPEN当日の販売価格例

●37インチモニター	¥98000	●ピンボール	¥50000〜
●25インチモニター（ステイあり）	¥28000	●電源・スピーカー	¥100〜
●25インチモニター（ステイなし）	¥15000	●スペーサーセット	¥100
●18インチモニター	¥10000	●ヴァンパイヤセイバー（ROM）	¥5000
●コンソレット18	¥15000	●マイエンジェル	¥1000
●シングルメダル機	¥30000〜	●GXマザー	¥6000

その他、特価品多数ご用意しております。



G-FRONT

〒101-0021
東京都千代田区外神田4-13-7アヅマビル2F

営業時間　年中無休　AM11:00〜PM7:00

TEL.03-3255-0013　FAX.03-3255-3818

TAMAYA特選おすすめセット

※中古の表示がない限り商品は全て新品です。

ストⅢ2ndインパクト、鉄拳3のセットが大幅に安くなりました！！

マーヴルvsカプコンスーパーヒーローズ ベガJR DXセット

マーヴルvsカプコンスーパーヒーローズ（ロム）
CPⅡマザー（中古）
ベガJR DX
ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥206,000
初回 ¥19,792 初回 ¥12,704 初回 ¥8,596
¥19,400×11回 ¥10,500×23回 ¥7,500×35回

マーヴルvsカプコンスーパーヒーローズ シグマセット

マーヴルvsカプコンスーパーヒーローズ（ロム）
CPⅡマザー（中古）
AV5000×1/Σ8000ターボ×2
ハーネス
ASコード
通販特価（送料・税込） ¥226,000
初回 ¥21,532 初回 ¥12,084 初回 ¥10,416
¥21,300×11回 ¥11,600×23回 ¥8,200×35回

マーヴルvsカプコンスーパーヒーローズ ボードマスターセット

マーヴルvsカプコンスーパーヒーローズ（ロム）
CPⅡマザー（中古）
ボードマスター
ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥216,000
初回 ¥21,212 初回 ¥11,244 初回 ¥10,250
¥20,300×11回 ¥11,100×23回 ¥7,800×35回

マーヴルvsカプコンスーパーヒーローズ ベガJRセット

マーヴルvsカプコンスーパーヒーローズ（ロム）
CPⅡマザー（中古）
ベガJR
ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥200,000
初回 ¥19,600 初回 ¥12,200 初回 ¥7,700
¥18,800×11回 ¥10,200×23回 ¥7,300×35回

私立ジャスティス学園 ベガJR DXセット

私立ジャスティス学園（中古）
ベガJR DX
ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥178,000
初回 ¥17,796 初回 ¥10,352 初回 ¥6,748
¥16,700×11回 ¥9,100×23回 ¥6,500×35回

私立ジャスティス学園 シグマセット

私立ジャスティス学園（中古）
AV5000×1/Σ8000ターボ×2
ハーネス
ASコード
通販特価（送料・税込） ¥198,000
初回 ¥19,536 初回 ¥12,032 初回 ¥8,568
¥18,600×11回 ¥10,100×23回 ¥7,200×35回

私立ジャスティス学園 ボードマスターセット

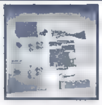
私立ジャスティス学園（中古）
ボードマスター
ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥188,000
初回 ¥18,116 初回 ¥11,192 初回 ¥9,408
¥17,700×11回 ¥9,600×23回 ¥6,800×35回

私立ジャスティス学園 ベガJRセット

私立ジャスティス学園（中古）
ベガJR
ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥172,000
初回 ¥16,504 初回 ¥9,848 初回 ¥9,352
¥16,200×11回 ¥8,800×23回 ¥6,200×35回

ストⅢセカンドインパクト ベガJR DXセット

ストⅢセカンドインパクト（ロム中古）
CPⅢマザー（中古）
ベガJR DX
ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥146,000
初回 ¥14,572 初回 ¥7,664 初回 ¥6,636
¥13,700×11回 ¥7,500×23回 ¥5,300×35回

ストⅢセカンドインパクト シグマセット

ストⅢセカンドインパクト（ロム中古）
CPⅢマザー（中古）
AV5000×1/Σ8000ターボ×2
ハーネス
ASコード
通販特価（送料・税込） ¥166,000
初回 ¥16,312 初回 ¥9,344 初回 ¥8,456
¥15,600×11回 ¥8,500×23回 ¥6,000×35回

ストⅢセカンドインパクト ボードマスターセット

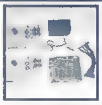
ストⅢセカンドインパクト（ロム中古）
CPⅢマザー（中古）
ボードマスター
ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥156,000
初回 ¥14,892 初回 ¥8,504 初回 ¥5,796
¥14,700×11回 ¥8,000×23回 ¥5,700×35回

ストⅢセカンドインパクト ベガJRセット

ストⅢセカンドインパクト（ロム中古）
CPⅢマザー（中古）
ベガJR
ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥140,000
初回 ¥13,280 初回 ¥9,460 初回 ¥5,740
¥13,200×11回 ¥7,100×23回 ¥5,100×35回

鉄拳3 ベガJR DXセット

鉄拳3（中古）
ベガJR DX
ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥178,000
初回 ¥17,796 初回 ¥10,352 初回 ¥6,748
¥16,700×11回 ¥9,100×23回 ¥6,500×35回

鉄拳3 シグマセット

鉄拳3（中古）
AV5000×1/Σ8000ターボ×2
ハーネス・ASコード
通販特価（送料・税込） ¥198,000
初回 ¥19,536 初回 ¥12,032 初回 ¥8,568
¥18,600×11回 ¥10,100×23回 ¥7,200×35回

鉄拳3 ボードマスターセット

鉄拳3（中古）
ボードマスター
ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥188,000
初回 ¥18,116 初回 ¥11,192 初回 ¥9,408
¥17,700×11回 ¥9,600×23回 ¥6,800×35回

鉄拳3 ベガJRセット

鉄拳3（中古）
ベガJR
ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥172,000
初回 ¥16,504 初回 ¥9,848 初回 ¥9,352
¥16,200×11回 ¥8,800×23回 ¥6,200×35回

アップスキャンコンバーター
XRGB−1（定価¥28,800）
通販特価（送料・税込） ¥26,000

ディスプル 通販特価（送料税込） ¥18,800
（XRGB−1の廉価版 定価¥19,800）
大画面モニターが使えるようになりました。
パソコン用モニターで高画質のゲーム画面が楽しめます
（N64・プレイステーション・サターン・アーケード等に対応）。
※水平周期周波数が24KHz専用のモニターには対応していません。

Qサウンドステレオボード ¥4,800
ケース、ACアダプター付 ¥8,500

ACアダプター ¥500
アストロ・ブラストシティ用 ¥14,800

21P用4chセレクター ¥5,000
セレクティ（3chセレクターコード付/電波新聞社製） ¥7,000

21P接続コード ¥4,000

自作キット（コントロールパネル）

ビデオコンバーター	¥10,000		
12色リボンコード（1m）	¥200		
24¢SW	¥150		
ブラストシティ/アストロ底ケース	¥7,500	56PJコネクター	¥550
		圧着端子	¥20〜
〃 2L12Bパネル	¥13,500	光センサーレバー	¥3,000
レバーLS32	¥1,500	レバー（サンワ製）	¥1,700
30¢ボタンSW	¥150	連射基板	¥5,500
レギュレイター	¥5,500	東映製モニター（25インチ）	¥65,000

バーチャファイター3tb（中古）



■バーチャファイター3tb ブラストシティ組み込み
¥448,000

■バーチャファイター3 ブラストシティ組み込み
¥298,000

■バーチャファイター3tb・PCB（ハーネス付） ¥288,000

21'ソニー RGBゲーム専用TV 21インチ（KV−21SP1）



21P用アダプター ¥5,000

■プレイステーション用 ¥56,000 …… 通販特価¥48,000
■プレステ+サターン用 ¥65,600 …… 通販特価¥58,000
■プレステ+アーケードゲーム用 ¥65,600 …… 通販特価¥58,000
■21P 4チャンネルセレクター付 ¥64,000 …… 通販特価¥55,800

今回のお買得基板

商品	価格
バーチャファイター3tb（ブラスト）	448,000
バーチャファイター3tb（PCB）	288,000
バーチャファイター3（ブラスト）	298,000
〃（PCB）	148,000
鉄拳3（Ver.E）	148,000
バトライダー	148,000
私立ジャスティス学園	128,000
月華の剣士	58,000
KOF'97	45,000
Gダライアス	38,000
ファイティング武術（ウインディ2）	450,000
カプコン	
サイバーボッツ（ロム）	12,000
ストリートファイターⅢ	48,000
〃 2nd	98,000
ストリートファイターEXプラス	78,000
ヴァンパイアセイヴァー（ロム）	13,000
ヴァンパイアセイヴァー2（ロム）	35,000
ヴァンパイアハンター2（ロム）	28,000
ポケットファイター（ロム）	45,000
マーブルスーパーヒーローズ（ロム）	13,000
マーブルSHvsストリートファイター（ロム）	38,000
ナムコ	
アウトフォクシーズ	15,000
子育てクイズ2	12,000
スーパーワールドコート	3,000
スーパーワースタ'93	2,000
〃 '96	8,000
ディグダグ	8,000
ティンクルピット	8,000
ナムコクラシックVol.2	28,000
セガ	
ウォーリーを探せ（トラックボール付）	8,000
グランドクロス（パネル付）	5,000
コットン2（ロム）	25,000
ソニックザファイター（ロム）	5,000
ダイナマイト刑事（ロム）	8,000
DDクルー	5,000
デカストリート（ロム）	5,000
コナミ	
サッカースーパースターズ	28,000
沙羅漫陀2	18,000
スラムダンク	8,000
ツインビーヤッホー	18,000
ときめきメモリアルぱずるだま	18,000
タイトー	
インベーダーDX	3,000
クレオパトラフォーチュン（ロム）	3,000
サイキックフォース	25,000
ダライアスⅡ	18,000
パズルボブル2（ロム）	3,000
タツジン	8,000
その他	
イントロドンドン（ロム）	3,000
ギャルズパニック4遊	45,000
グラディア（ロム）	5,000
サムライスピリッツ天草降臨	5,000
ストームブレード	35,000
ソルディバイド	28,000
閃激ストライカー	48,000
マジカルドロップ	3,000
新製品	
マーブルSH vs カプコン（PCB）	218,000
プーブルカプコン（ロム）	125,000
バーチャロン オラトリオタングラム	価格未定
ファイティングバイパーズ2	価格未定
ストリートファイターEX2	価格未定
エアガイツ	223,000
スターグラディエイター2	価格未定
電車でGO!2	価格未定
サイキックフォース2012	価格未定

カプコンミニキュート（新品・2L12B）特別定価で提供！



ミニキュート（新品・2L12B） ¥38,000
通販特価 ¥48,000（送料・税込）
¥51,000（九州、北海道）
マーブルvsカプコンキャラクター（組込み）
¥273,000（送料・税込）

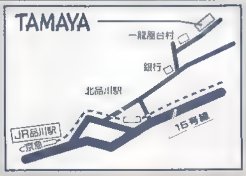
ミニキュート×2 ¥95,000
（対戦ハーネス付き）

ミニキュート2台＋マーブルvsカプコンキャラクター（組込み）
¥318,000

TMGC TM ゲームクラブ
（株）TAMAYA
TEL.03（3472）8511
FAX.03（3472）8512
〒140東京都品川区東品川1−5−10 営業時間：平日AM9:30〜PM6:30 日・祝日 休み

振り込み先 第一勧業銀行笹塚支店
普通1982824 （株）玉屋商品センター

☆初心者歓迎☆ これから基板を始めたい方に詳しい資料差し上げます。80円切手2枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。

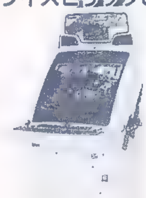


ほしい物を今すぐ手元に!!

分割払い始めました。

★低金利ローン★ ★商品の組合せは自由自在です。★ ★最高60回までOK!!★

SNK スーパーネオ29タイプⅡ ハイパーネオジオ64搭載 サムライスピリッツ3D



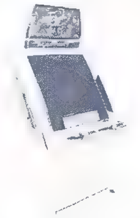
いよいよ登場!!
価格等お問い合わせ下さい。

SEGA ブラストシティ (筐体12ボタンパネル仕様)



通販価格￥240,000(税込)
初回￥22,400 ￥22,400×11回
初回￥12,400 ￥12,400×23回
初回￥ 9,980 ￥ 8,300×35回

SEGA ブラストシティ+バーチャファイター3 中古 (筐体12ボタンパネル仕様)



通販価格￥580,000(税込)
初回￥54,500 ￥54,100×11回
初回￥31,500 ￥29,900×23回
初回￥22,660 ￥20,100×35回

SEGA ブラストシティ CAPCOM ヴァンパイアセイヴァ2 組込



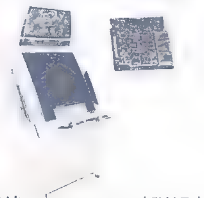
通販価格￥420,000(税込)
初回￥39,200 ￥39,200×11回
初回￥21,700 ￥21,700×23回
初回￥14,840 ￥14,600×35回

キューワオリジナルモニター <販売始めました>



25インチと18インチがあります。価格お問い合わせ下さい。

SEGA ブラストシティ NAMCO 鉄拳3セット (筐体12ボタンパネル仕様)



通販価格￥450,000(税込)
初回￥42,000 ￥42,000×11回
初回￥24,400 ￥23,200×23回
初回￥17,400 ￥15,600×35回

SNK 月華の剣士 ボードマスターセット

通販価格￥220,000(税込)

ボードマスター
MV・IA
月華の剣士
ハーネス



初回￥20,900 ￥20,500×12回
初回￥12,900 ￥11,300×23回
初回￥ 9,440 ￥ 7,600×35回

NAMCO 鉄拳3 ボードマスター 18インチモニターセット

通販価格￥320,000(税込)



初回￥30,600 ￥29,800×11回
初回￥17,300 ￥16,500×23回
初回￥12,140 ￥11,100×35回

CAPCOM ストⅢ 2ndインパクト ボードマスターセット

通販価格￥240,000(税込)



初回￥22,400 ￥22,400×11回
初回￥12,400 ￥12,400×23回
初回￥ 9,980 ￥ 8,300×35回

CAPCOM CPⅡ旧人気商品 ボードマスターセット

ボードマスター
CPⅡマザー
ストZEROデルファ
パワードギア
X-MEN
スパズルⅡX
サイバーボッツ
マーブルvsスト
ハーネス

通販価格￥195,000(税込)



初回￥18,200 ￥18,200×11回
初回￥11,800 ￥10,000×23回
初回￥ 9,640 ￥ 6,700×35回

SNK ハイパーネオ64搭載 サムライスピリッツ3D いよいよ登場!

ローンでご購入の方、お気軽にお問い合わせ下さい。
高くて今すぐ現金はムリという方も、ローンなら楽々ご返済できます。

CAPCOM

マーブルVSカプ・クラッシュ(新品・カート)	値引き有り
ストリートファイターⅢセカンドインパクト	180,000
私立ジャスティス学園	155,000
ストリートファイターⅢ	50,000
ヴァンパイアセイヴァ2(カート)	15,000
ポケットファイター(カート)	75,000
ストリートファイターEXプラス	80,000
マーブルVSストリートファイター(カート)	90,000
D&DⅡ(カート)	30,000
ストZERO2アルファ(カート)	20,000
スーパーパズルファイターⅡX(カート)	20,000
マーヴルスーパーヒーローズ(カート)	20,000
サイバーボッツ(カート)	12,000
闘神伝2	30,000
トップシークレット	35,000
ガンスモーク	35,000
殿様の野望	8,000

KONAMI

ファイティング武術(筐体込み)	OP 998,000
グラディウスⅠ(アンプ付)	55,000
スラムダンク	25,000
グラディウスⅡ	40,000
フロッガー	38,000
ときめきメモ対戦パズル玉	55,000
セクシーパロディウス	45,000
サッカースーパースターズ	40,000
対戦パズル玉	15,000
ゴルフィンググレイツ2	30,000
リーサルエンフォサーズ	30,000
出たな ツインビー	12,000
タイムパイロット84'	20,000
ピットファイター	12,000
クォース	8,000
サプライズアタック	5,000
パンクショット	5,000

NAMCO

スーパーワールドスタジアム97'(新品)	138,000
ダンシングアイ	50,000
鉄拳3	178,000
ゼビウス3D/G	45,000
トイポップ	50,000
グロブダー	68,000
ファイナルラップR	50,000
イシターの復活	88,000
ドルアーガの塔	75,000
リブルラブル	45,000
マッピー	42,000
パックＩパル	45,000
ディグダグ	30,000
セビウス	28,000
ニューフリーX	65,000
ワンダ モモ	80,000
ドラゴンスピリッツ	55,000
キャラクシアン	35,000
ホスコニアン	45,000
クラシックコレクション2	42,000
タンクフォース	32,000
モトス	32,000
コズモ・ギャング・ザ・ビデオ	12,000
ティンクルピット	5,000
ギャラガ	© 12,000
ギャラクシアン	© 12,000
ニューラリーX	© 12,000
パックマン	© 12,000

TAITO

パズルボブル4(新品)	値引き有り
G-ダライアスver2(新品)	193,000
パズルボブル2(ロム)	10,000
ダライアス外伝(ロム)	20,000
エレベターアクションリターンズ(ロム)	20,000
あっかんべえだー(ロム)	10,000
レイフォース	88,000
ルナレスキュー(白黒)	55,000
アルペンスキー	50,000
インベーダー(カラー)	50,000
ファイターズインパクトエース	50,000
バブルボブル	32,000
サイレントドラゴン	15,000
ニンジャキッズ	12,000
まじかるでーと	12,000
クレオパトラフォーチュン(ロム)	10,000
地獄めぐり	10,000
カゲキ	8,000

SEGA

花組コラムスサクラ対戦	値引き有り
バーチャファイター3TB(PCB)	353,000
ウインターヒート(新品、ロム)	110,000
バーチャロン(通信基板、パネル付)	400,000
ラストブロンクス(ジャマハーネス付)	200,000
ディドオアアライブ(ジャマハーネス付)	200,000
バーチャファイター3(PCB)	165,000
ソニック・ザ・ファイターズ	150,000
バーチャーファイターKIDS	80,000
ファイティングバイパーズ(ジャマハーネス付)	150,000
ゼロガンナー(PCB)	148,000
バーチャーファイター2(ジャマハーネス付	90,000
ペンゴ純正	60,000
ファイナルアーチ	60,000
バーチャファイターリミックス	57,000
獣王記	12,000
青春スキャンダル	30,000
テディボーイブルース	42,000
モンスターランド	22,000
サンダーフォースAC	18,000
ぷよぷよ通	12,000
ガルディア	12,000

DECO

ダンクドリーム95(新品)	40,000
強行突破	35,000
マジカルドロップ	15,000
クルドバスター	15,000
キャンパスハンティング	15,000
バックファイヤー	45,000
ウルフファング	6,000
ファンキーJET	3,000

IREM

アールタイプ レオ	28,000
フック	25,000
アンダーカバーコップス	25,000
海底大戦争	25,000
四川省2	10,000
ぐっすんおよよ	10,000

BANPRESTO

ガンダムEXレビュー	15,000
クイズ・セーラームーン	10,000
アルチメイトテニス	12,000
ウルトラマン	5,000
ぷるるん	3,000

SNK

月華の剣士	70,000
キングオブファイター97'	80,000
ジョイフルロード	60,000
ネオ・ボンバーマン(カセット)	30,000
リアルバウト餓狼伝説SP(カセット)	30,000
ゴーカイザー(カセット)	20,000
MV-1A(新品)	48,000
バトルフィールド(ループレバー付)	30,000
ストリートスマート	10,000
航空奇兵物語	10,000

ATLUS

ヘブンズゲイト(新品)	125,000
豪血寺一族2	20,000
ブレイゾン	10,000

その他

ストライカーズ1945Ⅱ	188,000
ギャロップレーサー2(新品)	208,000
ミスターDo'sワイルド&ライドと、VS ユニコーン2枚セット(音声アンプ付)	60,000
電電DX	50,000
ポパイ	45,000
キャノンダンサー	30,000
ソルディバイド	30,000
サボテンボンバー	20,000
ヨットマン	15,000
ログイアン	15,000
ボンジャック	20,000
ゴモラ	10,000
パング3	25,000
ライデン	20,000
ダーウィン4078	15,000
ソニックウィングス	10,000
特価!!卒業証書(新品)	20,000
特価!!ロックマン(新品)	30,000
ガンバード	18,000
ススメマイルスマイル	5,000



TSC

有限会社 哲信クリエイト

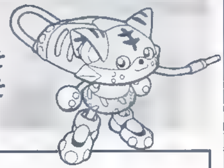
〒545-0003 大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F
TEL.FAX 06-719-9919 営業時間 10:00~21:00

●お支払い方法●
●銀行振込 ・・・・・・ 入金確認即商品発送
●コレクトサービス ・・・・・・ 商品代引サービス
振込先、相互信用金庫本店 (当)0464186
相互信用金庫本店 (普)0030322

秋葉原にきたら、必ずチェック！
トライアミューズメントタワー

営業時間：10時〜22時（金・土は23時まで）年中無休

タワーといえば、やっぱりレトロゲーム！今年は、今まで以上にレトロゲームに力を入れていきますぞ。かなり古めのゲームを中心に展開予定ですので、乞う御期待！！



「モータルコンバット4」入荷しました！
MORTAL 4 KOMBAT

あのMK4がとうとう入荷！ちなみに、「REVESION2」ですぞ！

「スーパーストリートファイターⅡX」大会開催決定！

日付やルール等、詳細は当店にて告知しますので、是非ご来店下さい。お待ちしております。

「ハイスコア加熱中！」

新作からレゲーまでO.K.
来たれスコアラー!!

新旧入り乱れてHeat Up!

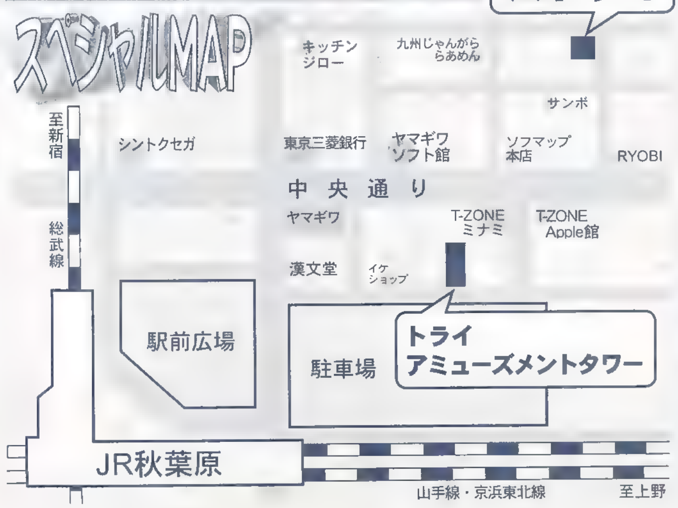
プライズ情報

こちらも忘れてはいけません。ゲーム系のプライズを中心に、いろいろ入ってます。入荷数もまちまちなので、要チェックだぞ（特に、センチメンタルグラフティ）！

3月入荷予定

- ●ときめきメモリアル
  - フィギュア クリアバージョン（超限定品）
  - フィギュア2
  - コレクションポスターVol.1
  - ポスターVol.1 & Vol.2
  - セリグラフ
- ●センチメンタルグラフティ
  - フィギュアコレクション2

トライ&トライアミューズメントタワー スペシャルMAP



マニアにうれしい 初心者にやさしい
Try トライ VIDEO GAME P.C.B. SHOP

期待の新作ゲーム

ゲームタイトル	価格	入荷予定
リアルバウト餓狼伝説2	未定	3月
エアガイツ	268,000	3月
スターグラディエイター2	未定	3月
バトルトライスト	238,000	3月
ガーディアンフォース	178,000	4月
エスプレイド	未定	4月
子育てクイズマイエンジェル3	未定	未定
サイキックフォース2012	未定	未定
堕落天使	未定	未定

これがないと始まらない！ コントロールBOX

VEGA Jr.



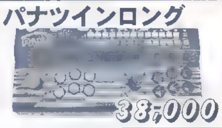
29,800

パナカスタムロング



34,000

パナツインロング

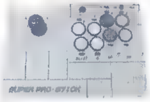


38,000



シグマAV-5000 26,000

Σ8000 TURBO 15,800



ゲーム基板を一緒に買うと、コントロールBOXを値引きします。こだわる人のために、筐体も取扱中です。

中古基板リスト

Gダライアス	50,000
Gダライアス ver.2	50,000
ヴァンパイアセイヴァー2（サブ）	15,000
ヴァンパイアハンター2（サブ）	10,000
バトルガレッガ	45,000
ストライカーズ1945 II	70,000
バトライダー	128,000
ダンシングアイ	50,000
子育てクイズ マイエンジェル2	15,000
パロディウスだ！	6,000
対戦ぱずるだま	15,000
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	18,000
沙羅曼蛇2	16,000
サーカスチャーリー	6,000
クレイジーコップ	5,000
スーパーリアル麻雀PIV	15,000
スーパーリアル麻雀PV	10,000
スーパーリアル麻雀PVI	12,000
麻雀ハイパーリアクション	10,000
麻雀ハイパーリアクション2	28,000
ロジックプロ2	18,000
ドギューン	10,000
達人王	15,000
ゲーム天国	22,000
ガンネイル	20,000
美少女戦士セーラームーン	28,000
エリア88	25,000
ドラゴンセイバー	20,000
テトリス	6,000
サンダーブラスター	15,000

リスト以外にも在庫があります。

㈱トライ

わからないことがあったらすぐに電話してね！

TEL.03-5295-0667
FAX.03-5295-1958
〒101-0021 東京都千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階
営業時間：10時〜20時（日祭・祝日は18時30分まで）

トライホームページ http://www.try-inc.co.jp

GAMEST 読者プレゼント! 4月15日号

☆応募の掟☆

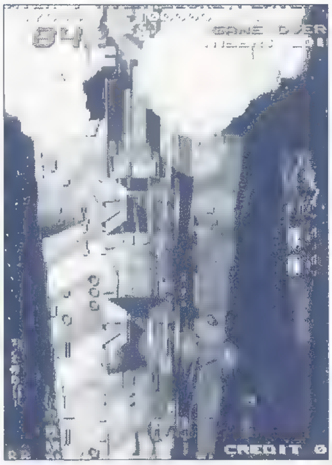
一つ、ハガキは今号の綴じ込みハガキを使うこと！
一つ、住所はちゃんと都道府県からキチッと書くこと！
一つ、文字はできるだけハッキリ見やすく書くこと！

ゲーメスト提供

1「ストZERO」「ネビュラスレイ」基板セット　1名様

○月×日、編集部内でも秘境の地を探検（掃除ともいう)していたところ、「おっ、こ、こんとこころに…」ということでたまたま……発掘!? さあ、このまったくと言っていいほど一貫性のない基板をセットでプレゼントにしてしまおうかなぁと（ちょっと叩き売りな感じ)。





セガ提供　ゲットバス

2「ゲットバス」バサーキャップとポスター　2名様
3「ゲットバス」ルアーキーホルダー　10名様

気候が暖かくなりバスたちもそろそろ活動しつつある今日この頃。まあとりわけ関係はないんですが、ブラックバスって金魚を丸飲みしたあとに、鱗を口からブワァって吐き出すんですよこれが、知ってました？



©SAGA1998

タイトー提供

4「電車でGO!2」特大POP
5「電車でGO!2」ポスター
6「サイキックフォース2012」新生ノアエンブレム



1名様

さて、あの弾けた「電GO」CMで超お馴染みのタイトーがまたまたやってくれました！　今回は特にスーパー電車ガールズのコスチュームに度肝を抜かれちゃいました。このイケてる等身大POPを1名様とポスターを4名様。
そしてもう一つは「サイキックフォース2012」でカルロ、レジーナ、ゲイツが所属するチーム「新生ノア」のAOUショー限定エンブレムを4名の方にプレゼント。さあこれでキミも明日から新生ノアの一員だ！



4名様



©TAITO1998

読者サービス提供

7「ずっといっしょ」トレカ(1BOX)

プレイステーションで東芝EMIから発売予定の新作恋愛シミュレーション「ずっといっしょ」のトレカBOXをご提供。素朴な疑問なんだけどトレカって何に使ってる？みんなトレードしてんのかな？まっ、どうでもいいけど。



3名様

NOTICE

©SNK 1998



NEXT GAMEST/April 30

4月は新作ゲームが多く発売される時期。次号はアトラス/ケイブの「エスプレイド」をはじめ、この春話題の新作を網羅！お楽しみに。

アトラス／ケイブ 新作シューティング

エスプレイド

電脳戦記バーチャロン
オラトリオ・タングラム（セガ）

ファイティングバイパーズ2（セガ） エアガイツ（ナムコ/スクウェア）

マーヴルvs.カプコン クラッシュオブスーパーヒーローズ（カプコン）/スターグラディエイター2（カプコン）/レイディアントシルバーガン（トレジャー）/ストリートファイターEX2（カプコン/アリカ）/サイキックフォース2012（タイトー）/電車でGO!2～高速編～（タイトー）/メタルスラッグ2（SNK）/アームドポリス バトライダー（エイティング/ライジング）/セガラリー2（セガ）/ゲットバス（セガ）/バトルトライスト（コナミ）/ガーディアンフォース（サクセス）/ほか

リアルバウト餓狼伝説2（SNK）

ゲーメスト次号（No.221）は予価540円で

3月30日（月）発売！

VIDEO GAME MAGAZINE

ゲームセンターを10倍おもしろくする本

GAMEST

毎月15日・30日発売

※この告知内容は変更する場合があります。ご了承ください。

Q 新製品やインカム情報が気になるなぁ

A 「ニューマシンインフォメーション」や「ロケーション別業況」を読もう。



Q 基板、筐体が欲しいなぁ

A 「中古機情報」で、お買得機を見つけよう。



最新ゲーム情報が満載

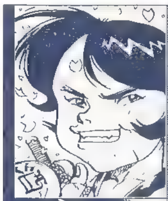
月刊コインジャーナル

株式会社 エイ・クリエイト

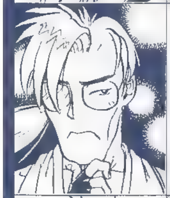
〒530-0037 大阪市北区松ヶ枝町4番20号アビスビル

TEL 06-242-0200（代）FAX 06-242-0211

ほしい人は、¥1,650（送料込）を現金書留でココへ送ってネ



●速攻生徒会のソフトは売り切れ続出のため、ご迷惑をおかけしてます。そろそろ手に入りやすくなると思うのですが…。ビデオプレゼントも多数の応募ありがとう。3～4月上旬にかけての速攻ゲーム大会（東京ゲームショウその他）もヨロシク。さて、話は変わって、今はほとんど手に入らないけどあの香山リカ先生の「ビデオゲームと癒し」という本が面白い。個人的にいろいろ考えさせられる。機会があったら話してみたい。　（石井ぜんじ）



●数号前の話になるけど、新コーナー「まだまだ現役君」、なかなか評判いいみたいで少し安心。今後はああいったコーナーをなんとしても存続させていきたいもので、まずはリクエストなり提案なりのハガキをどんどん出してほしい。ちなみに「編集部の人間はハガキを見るのか？」という質問をたまに見かけるけど、「はっきり言って人によります」って感じ。忙しくて見てる暇がない人も随分いるけどね。自分としては結構見てる、と思う。(KAL)



●次期マスターグレードの候補にGP02あがったら、そりゃあ～ほとんどの人が怒るでしょう。これでもしドムがその次にこなかったら、暴動が起きるかもしれない、と思ってしまうぐらい個人的にもドムは好き。付加価値としては、フルバーニアンのようにトローペンまでコンパチで出してくれたらいくら遅れても許す。顔面可動のクリアランス、モノアイの十字可動とプロポーションの両立…。できたら凄い。　（まとまりなし／アディトシ）



●対戦ゲームのプレイには一生懸命さが求められるけど、それを閉鎖的と決めつけられるのは悲しい。「一生懸命プレイするから面白いのだ」ということをわかってほしい。
　ゲームには人生をかけるだけの価値がある。そう仮定して考えてもらえれば伝わるはずだ。現実に今のゲームはそのレベルに達しつつある。それを認めない人たちに振り返ってもらうために、ゲーメストはより説得力を持たねばならない。（珈琲ふりーく）



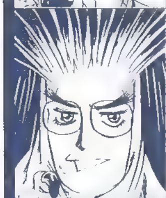
●先日、パッと見て「こりゃやるしかねー!!」と思ったゲームがあり買いに行ったところ、目の前の人で売り切れてしまった。しばらくしてそのゲームを見事にゲットして、いざプレイ。数日後このゲームは「寝稼ぎができる！」と判明しトライ。まず6時間寝かせ、いざセーブ段階で画面が止まった。こりずに1日寝かせたが再び止まる。今度こそと思いつつ2日間寝かせたが、もう結果は分かったと思う。そう、止まった!!なんか不吉な予感。(MVP)



●つい先日、生まれて初めて「二日酔い」というものを経験しました。前までは弱くはないと思っていたのに…。もうしばらくお酒は飲みたくないです。でも飲み会そのものは好きなので誘われれば行っちゃうんだけどね…でも飲まないよ。勘弁して。
　話は変わってインターネット、最近やっと始めました。ゲーム系・制服系・好きな絵描きさんなどのHPを覗いてまわってウハウハしています。（最近寝る時間が規則正しく逆転したCHU）



●自分の友人、知人に久しぶりに会い、その時に言われたことが以前より太ったというものだった。心当たりがあっただけに、ショック。確かに2、3年前の自分自分の体重は55…で、今現在の体重は65…。見た目はあまり太ったと思わないが、腹がちょっと出ていると自分でも思うほどやばい。とりあえず何か運動をして、体を動かさないとやばいかも。ふにゃふにゃ。
（フニャ夫）



●先日、経理部の友人に鼻息荒くビークラブを突きつけられた。くはぁ！アラレちゃんドール発売!!これを企画した人はアラレちゃんをわかっておる。かぶり物あってこそアラレちゃんなり～！迷わずオレの選択肢＞買う＞猫スーツ＞持ち物がいっぱいです。ゲ。餌代を削ってゲームをしていた学生時代。今は生活費がおもちゃ代に変わっただけ。うーん俺って進歩してないなぁ。
（SSギレンの野望に期待！ジークジオンしもでん）



●EXムック→ゲーメストムック→ゲーメストと流浪の編集トロピコンです。忙しい職場の暇を見つけてはクラブなんぞに逃げ出す今日この頃。主にリキッドルームで行われる「X-tra」にはよく行きます。ハッピー系は楽しくていいですなYo°cかっこいいですな。しかし、鈍った身体にハードなテクノは効きすぎ！もう次の日からあちこち痛くて大変、大変。ぐは～。
（そんなに通でもないトロピコン小山内）

OPINION 論

一般向けだからといって奥が浅くていいってものじゃない

石井ぜんじ

　ゲームのわかりやすさ、一般性と、ゲームの深さ、マニアックさとは正反対のモノだろうか。最近のアーケードゲームは、そのそのように考えられているような気がする。しかし、それは矛盾するものではないと主張したい。
　一般の人に受け入れられるゲームは、単純でワハハと笑って終われるゲームだというのはおかしい。だが、最近はそういうタイプのゲームが増えてきている。
　その場で盛り上がるが、奥が浅いゲームはリピート性が少ない。たまにしかゲームセンターに行かない人や、一度に何回もプレイしない人ならいい。だが、ハマって何度もプレイはしない。こういうタイプは都心のゲームセンターでしか活躍しないし、家庭用に移植しても遊べないものがほとんどである。
　一方、一般に受け入れられて、長く遊ばれるゲームは、やはりゲーム的に良くできていて、奥が深いのである。たいていは学習効果が高く、やればやるほどうまくなる。サッカー、ゴルフなどのスポーツゲーム、テトリス系やぷよ系のパズル、大型筐体の乗り物系は、一般向けのゲームで、マニアックではないと思われるかもしれない。だが、これらのジャンルでも、やるほどにうまくなるタイプの、奥の深いゲームはある。
　そのように一般的に見えるが、奥の深いゲームこそ大ヒットが可能になる。本当のマニアなら、ジャンルに関わらず奥の深い良質なゲームには惹かれるはず。人間の本質はそう変わらないから、本当に面白いものは誰がプレイしても面白いのである。
　一般性を兼ね備えつつ、奥が深いものが大ヒット作になった例を挙げてみよう。それは、テトリスであり、アウトランであり、ストIIである。電車でGO!だって、ビートマニアだって同じことが言えるだろう。だから、一般ウケを狙うのはいいが、同時に奥の深さ、リピート性も模索すべきなのだ。
　逆に、点数があるからマニアックだとか、複雑だから、対戦格闘だからというのも正しくない。要は、わかりやすく見えるかどうか、遊んですぐわかって楽しいかどうかが問題なのである。
　点数は、本来うまさがわかる手段である。ゲームに合わせて、面数、タイム、経験値でも構わない。複雑でも少しずつわかって、自然に覚えられるなら、何の問題もない。例え対戦格闘でも、それまでの知識・経験で差がつかなければいい（シリーズものだと確かに難しいが…）。
　先入観を持たず、本当の意味でわかりやすく、奥の深いものを目指してほしいと思う。

表紙の裏をとれ

●FFじゃないっすよ。イノキでもないです。エアガイツです。スクエアブランド。
　FFは僕は途中でダメになってます。いまはカルドセプトやってて300種ぐらいまで行ってますが、まだクリアしてません。サルいじめてます。
　それと今日からなわとび始めました。ダメです、きついです。体力なくなってます。
　みなさんもガンバリましょう。（藤原ひさし）

■待って～もうひとこと

●3月20日に攻略&資料編「月華の剣士剣技研鑽」が発売になります。充実した攻略はもちろん、各種設定資料・データ類が満載ですよ。表紙はSNK描き下ろしかつ、表紙から裏表紙までつながった絵柄で、いつもと違う雰囲気です。お間違えのないように。攻略記事も、いつもとは違う体裁にしてみました。賛否両論あると思いますが、忌憚なきご意見お待ちしております。　（ムック班）

GAMEST　4月15日号

■平成10年4月15日発行　第13巻10号通巻219号
■発行人　加藤 博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
電　話　03(3293)9321
編集部　03(3293)9324
営業部　03(3293)9326
■印　刷　凸版印刷
©1998　新声社　雑誌22443-4/15
本誌からの無断転載を禁じます。

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS-N,O　C・LAN
KAL　MOMO　いなりん　ぴぐ
田渕健康　アディオスToshi　がっちん　ギィ　ACE
K-TAN　珈琲ふりーく　GED　DAN　はまー
キャサ夫　GYU　MVP　SHO　伊勢猫　しじみ
借金　KMT　CHU　P・鈴木　河本きらり屋
RED　京城　フニャ夫　スー　ちゃっきー
善之字元帥　DS-I　MIO　福田桐太郎
猿渡雅史　霜田和人　鈴木規康　辻本圭介
山下浩志　北裏裕章　小山内俊明　青木珠美
二田祐樹　松田史征　花沢貴宏　遊佐孝之
加賀栄臣　我妻禎文　竹森眞由美　岩崎洋子
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーン　エジマ企画



SEGA RALLY 2

CD 4/1 ON SALE

サウンドのプロフェッショナル、プライムディレクションアーティストをはじめ、
飯野賢治、河村知之（セガ ラリー、ラストブロンクス他）、瀬上 純（デイトナUSA サーキットエディション他）など
多彩なクリエイターが参加！
ボーカル曲をふくむハイクォリティなサウンドが、スリルと興奮の"セガ ラリー ワールド"へキミを導く！
DRIVING S.E.・VOICE・オリジナル曲基板収録だけでなく、ゲームでは聴くことが出来ない
基板収録前オリジナルマスター楽曲まで収録した
「セガ ラリー 2」オリジナルサウンドトラックいよいよ登場！！

定価¥2,310（税込）MJCA-00017

SEGA RALLY 2 SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

SEGA

CONTENTS：オリジナル・マスター・バージョン（12曲）
オリジナル・ゲームサウンド（13曲）
DRIVING S.E. & VOICE
（合計27トラック収録）

ARTIST：冬野竜彦（prime direction）
山本哲也（prime direction）
LOW DOGS（prime direction）
飯野賢治（WARP）
河村知之
瀬上 純（SEGA）



CD 4/1 ON SALE

慟哭 そして...
The Four Season

戦慄と恐怖が再び忍び寄る、、、

オリジナルキャラクターの歌う各テーマ曲とCDドラマを新しく収録。
横田 守氏による書き下ろしジャケット & 設定原画をおさめた。
"慟哭 マスター" のあなたに贈るオフィシャルイメージ・アルバム!!

定価：¥2,940（税込）MJCA-00019

オリジナルCDドラマ：第一章「遭遇 そして・・・」
第二章「灼熱 そして・・・」
第三章「謀略 そして・・・」
第四章「初雪 そして・・・」
（計4編）

キャラクターテーマ曲 歌：矢島明子（青木千砂）
山口由里子（ノーマ・ウェンディ）
大沢つむぎ（羽鳥いつみ）
長沢美紀（香本梨代）
（計4曲）

オリジナル・インストゥルメンタル（計2曲）
（合計10トラック収録）

DATA EAST

慟哭 doukoku そして… The Four Season

MMV

NU CD IS HERE!!



ハーレーダビッドソン&L.A.ライダース

SEGA

CD 3/18 ON SALE

ライダー達のあこがれ ハーレーダビッドソンのあのエンジン音が
L.A.の街並みにこだまする、、、。
話題のアメリカン・バイクゲーム「ハーレーダビッドソン & L.A.ライダース」の
オリジナルサウンドトラック!!

定価：¥2,310(税込) MJCA-00018

Virtua Fighter 3tb
The Competitve Edge



キャサス、明大前チャッキーなど
超強力ゲーメストライター陣による
実践攻略ビデオ！

VHS カラー90分 STEREO−HiFi
定価：¥5,000（税抜）
品番：VPVF-67891
VIDEO・NOW ON SALE

SEGA

AZEL-PanzerDragoonRPG-コンプリートアルバム

ドラゴンが君を壮大なサウンドワールドへ導く！
超大作RPG「アゼル−パンツァードラグーンRPG−」の
全楽曲を収録した2枚組フルコンプリートアルバム！！

CD・NOW ON SALE 定価 ¥2,625(税込) MJCA-10009

SEGA



MMVホームページスタート！最新作から過去の作品まで、MMVがリリースするすべての作品情報満載!!
インターネットアドレス http://www.mmv.co.jp/

ヨウ'98で待つ!!

グッズが目白押し＆ゲーム大会開催!!

攻略本の販売はもちろん、多くの魅力的なグッズを販売予定です。

これが話題の新作たち

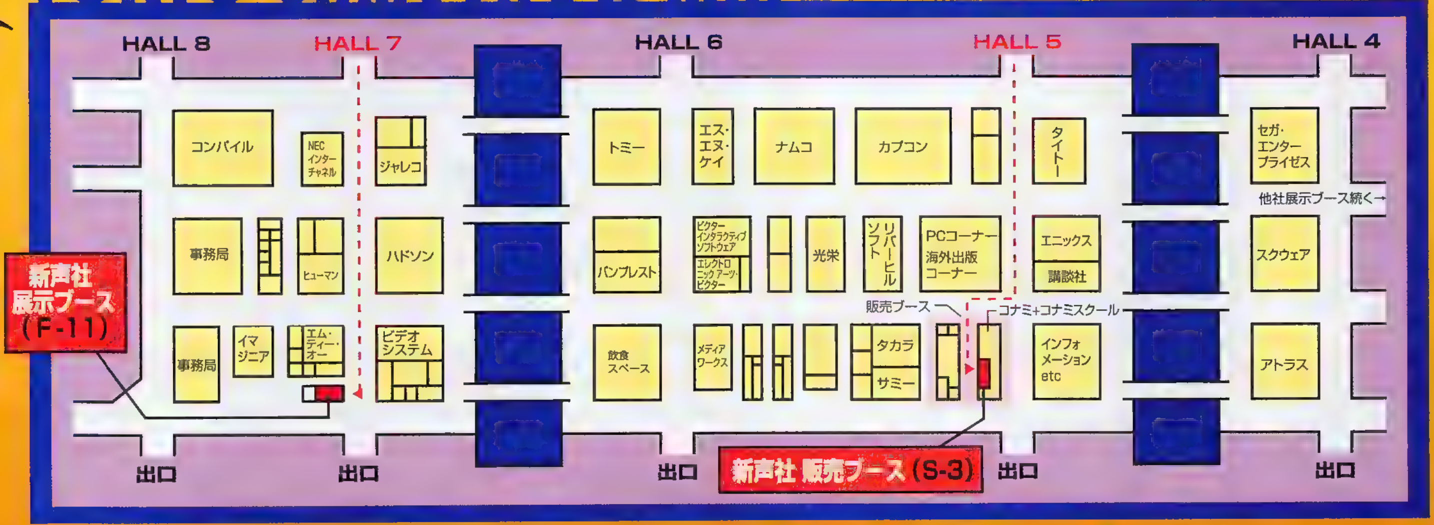
- うたたねひろゆき先生描き下ろし「リリス・モリガン」ポスター（B全サイズ）
- 七瀬葵先生「ナコルル」ジグソーパズル（会場限定ポストカード付き！）
- 伊藤真美先生カプコン複製原画集
- 「ずっといっしょ」トレカ（限定カードプレゼント付き！）
- 「レブス」ジグソーパズル
- 小森まなみTシャツ
- 「私立ジャスティス学園」テレカ
- 「幕末浪漫　月華の剣士」ポスター
- 「マルゲ屋福袋」価格：3000円（税込）（大好評だった'98年新春バージョンです。さらに当日はダブルプレゼント付き!）
- TGS限定の特製"袋"に入ったセットを各種企画中！



…など、あふれんばかりの新作グッズをご用意しますので、お楽しみに!
「ゲーメスト」、「クロスマーケット」の最新号も、もちろんここでゲット!!

TOKYO GAME SHOW MAP

<会場:幕張メッセ　京葉線　海浜幕張駅下車-徒歩5分>



日時
3/20(金)特別招待日
3/21(土)一般公開日
3/22(日) 〃
場所
幕張メッセ

東京ゲームシ

会場特典!消費税5%大サービス!
※対象外のものもあります。

会場初公開&先行発売

新声社ゲーメストブースでは雑誌、



東京ゲームショー'98に新声社・ゲ屋も参加するぞ!!

©MINE YOSHIZAKI / SHINSEISHA

EVENT 1 サイン会・握手会!!

★3/21(土)15:00
伊藤真美先生サイン会
★3/22(日)15:00
小森まなみさん握手会
おふたりのファンの方も、そーじゃない人も大集合!

NOW ON SALE



サターン用ソフト▲
「速攻生徒会」
価格7140円(税込)

速攻生徒会ガイドブック▲
価格1029円(税込)

EVENT 2 「速攻生徒会」ゲーム大会開催!!

速攻バトルロイヤルTGS予選会
4/5(日)にマルゲ屋荻窪店で決勝大会を行う予定。その予選大会を両日開催予定!13:00スタート!!君の参加を待ってるぞ!



東京ゲームショー'98 だけの スペシャル大サービス!

ゲームショーの会場で
申し込むと、掲載情報が
無料になるぞ!
くわしくは、会場で聞いてね!

アニメ、ゲーム世代の個人情報マガジン
クロスマーケット
X-MARKET
毎号1200件の個人情報掲載!
毎月25日ごろ発売 定価420円

●新声社ゲーメスト 〒101-8935東京都千代田区神田神保町1-26 TEL.03-3293-9321

まずはマシン選びから

SEGA RALLY 2

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP™

自分の手足となるマシンをしっかり把握し、レースへ!
当然ながら速く走るために有利なマシンを選ぶのもいい!
さ〜て君はどのマシンにする?

担当：ずるずる㊤

自分の好みで選ぶか!それとも性能面で選ぶか!

今年もスタートした98シーズンWRC。その第1戦は、歴史のあるレース「モンテカルロラリー」であったが、そこで優勝したのは、昨年チャンピオンになったスバル・インプレッサでも、三菱ランサーでもなく、本格WRC復帰をしたトヨタのカローラWRCであった!



「ラーレオレはチャンピオンマシンのインプレッサで…」と思っていた人、動きが止まってません?もちろんドライバーズチャンピオンのマキネンの乗るランサーを選ぼうとしていた人もー(エボⅤはまだデビューしてないけど…)

そういう私もけっこう悩んでいたりするのだが、最終的には好みになるのでは?

データを見て決めるのもいいでしょう!

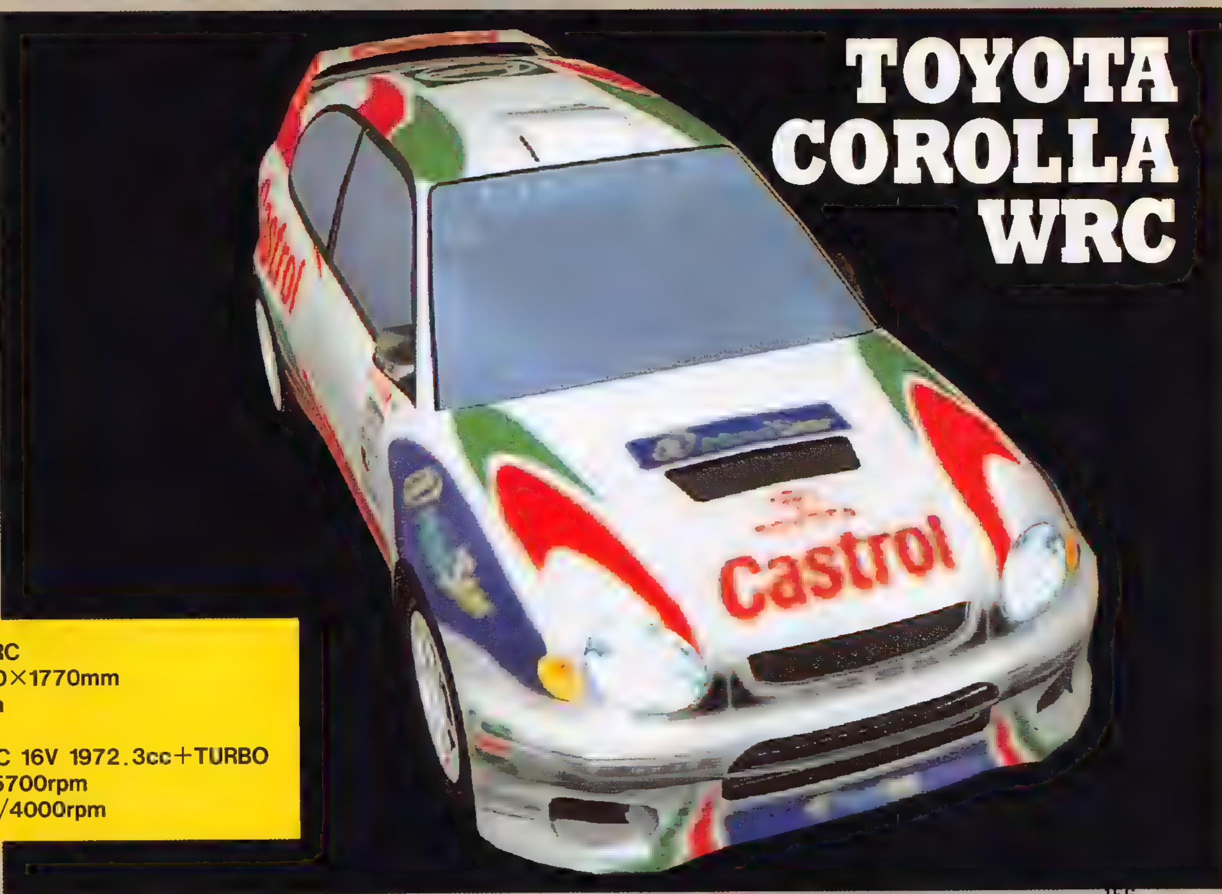
98シーズンの第1戦「モンテカルロラリー」でいきなり優勝してしまったのがこのトヨタカローラWRCだ!

ここ数年のWRCの上位マシンを見てみると、マシンの小型化が進んでいることがわかるが、トヨタもこの流れに合わせるかのように、セリカからカローラへ昨年から変更。

昨年はテスト走行的な感じのする展開に終わったわけだが、それは今年のタイトルを獲ることが目的となっているから!これがいきなり第1戦から爆発した形となった!

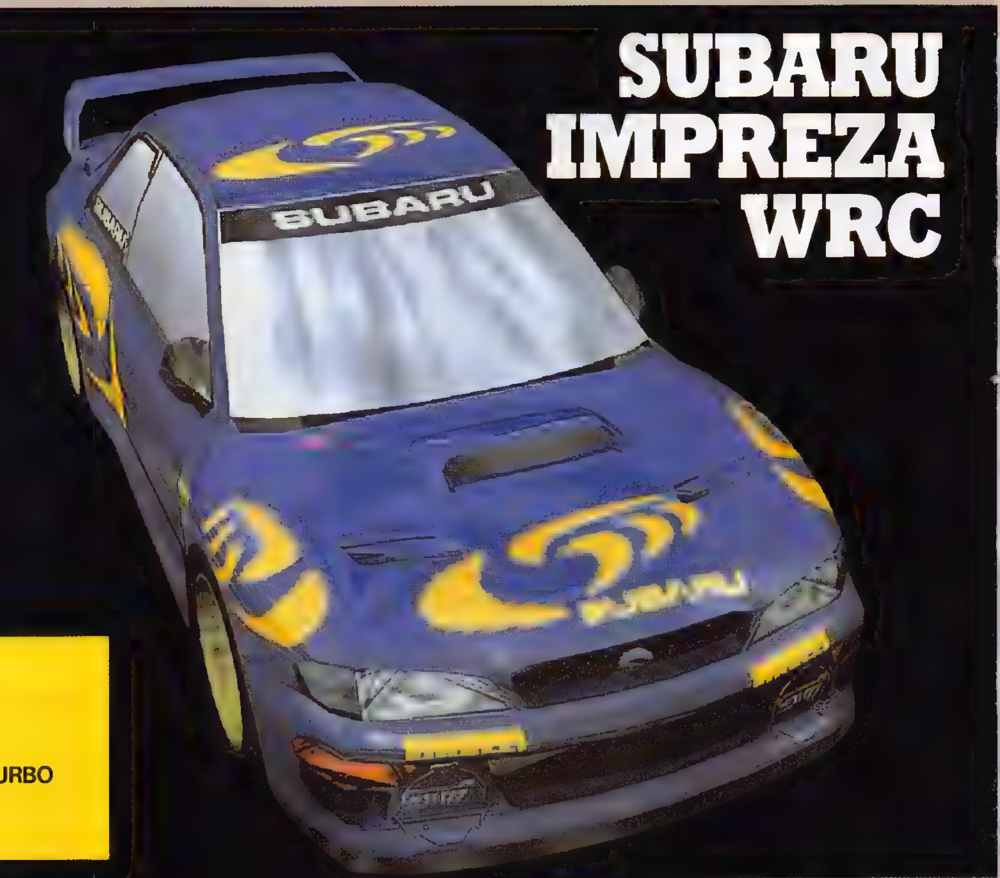
それからもわかるように、このカローラの戦闘力は、現在ピカ一といってもいいぐらい。どうする君のマシン?

TOYOTA COROLLA WRC



TOYOTA COROLLA WRC
LENGTH×WIDTH：4100×1770mm
WHEELBASE：2488mm
WEIGHT：1230kg
ENGINE：INLINE4 DOHC 16V 1972.3cc＋TURBO
MAX POWER：299ps/5700rpm
MAX TORQUE：52kgm/4000rpm

SUBARU IMPREZA WRC



3年連続してメーカーズタイトルを獲得しているスバルのマシン、インプレッサ。
その完成度、安定度から、非常に安心できるマシンといっていい。
マシンのデータを見てみて、他のマシンと比べて違ってくる点はエンジンのタイプ。他は直列4気筒がほとんどなのに、このマシンのみ水平対向4気筒となっている。いいんだよねえ、このエンジンの出す排気音が！（好みですけど）
私は直6と直4に乗っているんですけど、できればこの水平対向直4に乗れればと思っていても、現実的には無理！となればゲームで実現をば！これにするか！

SUBARU IMPREZA WRC
LENGTH×WIDTH：4340×1770mm
WHEELBASE：2520mm
WEIGHT：1230g
ENGINE：FLAT-4DOHC 16 1994cc＋TURBO
MAX POWER：300ps/5500rpm
MAX TORQUE：48kgm/4000rpm

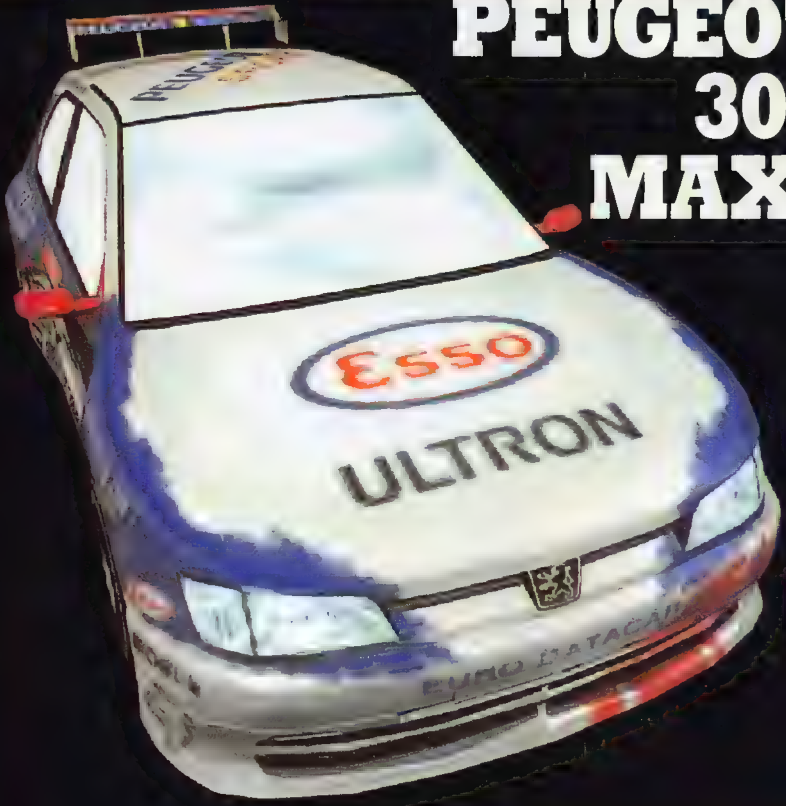
MITSUBISHI LUNCER EVOLUTION V



MITSUBISHI LANCER EVOLUTION V
LENGTH×WIDTH：4350×1770mm
WHEELBASE：2510mm
WEIGHT：1360kg
ENGINE：IN-LINE4 DOHC 16V 1997cc＋TURBO(EVO4 Gr-A)
MAX POWER：280ps/5000rpm(EVO4 Gr-A)
MAX TORQUE：50kgm/3500rpm(EVO4 Gr-A)

「セガラリー」に登場するマシンの中で一番未知数なのがこの三菱ランサーエボリューションⅤである。
その前のバージョンとなるエボⅣは、ドライバー、トミ・マキネンが97シーズンチャンピオンにしたマシン！
そのマシンをさらに熟成させ、98シーズン途中から投入が予定されるわけだが、ゲームではさらに早い時期から実戦投入されるのがうれしい！
すでに市販バージョンが世に出ているので、目にした人、買った人もいるだろうが、思いきり走らせる（買ってすぐはねえ…）ならラリー2で試すのもいいのではないでしょうか？

PEUGEOT 306 MAXI



現役WRCカーの上位のマシンたちの駆動を見るとそのほとんどが4WDとなっている。このセガラリー2で見ても、(1台は例外として)ほとんどが4WD!ならやはり選ぶのも4WDを…ちょっとまったー!忘れてませんかFFで速っっっいマシンを!そうー!プジョー306マキシを!

このマシンは、FFである軽さを最大限に生かし、爆発的な速さを見せてくれるわけだが、それがゲームでも十分に再現されることは間違いなし!(ネット関係では、これが速いという情報も!これは使える?)うーむ迷うところだが…。

PEUGEOT 306 MAXI
LENGTH×WIDTH：3995×1835mm
WHEELBASE：2600mm
WEIGHT：960kg
ENGINE：INLINE4 DOHC 16 1998cc
MAX POWER：260ps/6200rpm
MAX TORQUE：25kgm/5500rpm

FORD ESCORT WRC



FORD ESCORT WRC
LENGTH×WIDTH：4211×1770mm
WHEELBASE：2550mm
WEIGHT：1230g
ENGINE：INLINE4DOHC 16V 1997cc＋TURBO
MAX POWER：300ps/6250rpm
MAX TORQUE：40kgm/5000rpm

WRCというと「インプレッサVSランサー」という図式が浮かんでくるだろうが、マシンはその2車種以外にも出ていることをお忘れなく!

その中で一番戦闘能力が高いといってもいいのがフォードエスコートWRC!

ここ最近の結果を見てみると、優勝が多いわけではないが、確実に上位に顔を出しているマシン。まあ、ドライバーがあのユハ・カンクネンだということを考えると速いのもうなずけるというもの。

マシンのデータを見ても、他の上位マシンと比べて文句なしというもの!

ゲームではどんな暴れ方をするのかが楽しみな一台だ!



どれもこれもスーパーなWRCカーが並んでいるわけだが、そんな中に1台、往年の名車、ランチアストラトスHFが存在する！

このマシンは、前作の「1」がサターン版になったときに現れたもので、それがそのまま採用された形となった。

サターン版で気に入った人がゲーセンでも…という人にはいい設定になったのではないでしょうか？

さすがに20年以上も前のマシンですから走りは…と思うのですが、それはそれ！ゲームですからストラトス98スペックとでも思ってやってみるのもいいのではないでしょうか（笑）！MRだしね！

LANCIA STRATOS HF
LENGTH×WIDTH：3710×1866mm
WHEELBASE：2180mm
WEIGHT：950kg
ENGINE：DINO-V6DOHC 16V 2418cc
MAX POWER：280ps/7600rpm（4valve）
MAX TORQUE：27.5kgm/6000rpm

ずるずるの 本物の？ ゲームの？
ドラテク基礎講座

今号は、6車種のデータを見つつ実物から想像してそのマシン選びを試みてみた。

でもこれだけではまだ選ぶ決め手にはならないという人にもう少し突っ込んだ形でマシンを選べるようにしてみたい。それは駆動方式によって変わってくるマシンの特性についてだ。

軽ければ速い？



先号でも説明をしているのだが、さらにおさらいということでもうひと押し！

プジョーのところでFFだから軽くて速いと書いているのだが、これを詳しく書いてみると、フロントにエンジンをのせていることに関しては他の（ストラトスを除く）マシンと同じなのだが、後輪を駆動するために、シャフト等の部品が増えるのは理解できると思う。それがFFでは全くなくなるとすれば…速いのも当然なはず！

じゃあ重くなると何が悪いのか？

それはよ〜く考えてもらうとわかると思うが、重くなれば、加速時にパワーが必要になるし、減速時においては、慣性が大きくなって、ブレーキの容量を大きくしないと止まることができない！



確かにこれで速く走れることが納得できそうなのだが、その半面、同じパワーを2輪だけで伝えなければならない難しさも持っていることを忘れてはならない。

となるとやはり4WDということになるのか？

現実は4WDが速いが！

本物のWRCを見れば4WDのマシンが速いというのは誰もが理解できるところ。

でもそれってスーパーなドライバーがコントロールしての話でしょう？実際に平凡な私らがドライブしても速いかどうかは疑問が残るところ。

「ドリフトだあ〜っ」なんていってコーナーを曲がっていこうとする人がきっといるだろうけど、FFとFR、MR、そして4WDで走り方が変わるのを理解していくこと。



4WDは、全輪が動こうとしているのだが、その安定度はFFやFR、MRと比べても格段にいい。そのおかげで速く走れるといっていいのだが、勘違いしてほしくないのがドリフトさせりゃあ速く走れると思うこと！

ドリフトってパワーが確実に路面に伝わっているわけではないんだよね。滑っているのだから。となれば加速はしにくいに決まっている！これじゃあ速く走れない！

本来ドリフトって必要に迫られて方向を変えるテクニック。必要でないときは無駄な動き（パワーロス）につながることを忘れないように。

抑えめにね、ドリフトは！



METAL SLUG 2

まったりと楽しもう

仲間と遊んでも面白いこのゲーム。ぜひ相棒を誘ってゲーセンへ。合言葉は"メタスラ2"だ。

2P同時プレイたる所以

担当：C·LAN

驚愕のメタスラ事情

久々の本格アクション、メタスラ2。すでに巷の衆らはプレイしまくって燃えまくって撃ちまくって斬りまくっていることであろう。

しかし2人同時プレイとなると、そのプレイ人口は著しく減少する。山手線圏内のゲーセンを2軒回って独自にリサーチしたところ、1人用4名に対し、2人用0名という暗黒的数字が弾き出された。

0は何倍しても4には到達しえない。メタスラ2の真の面白さの30%くらいは2P同時プレイにあるというのに…。これではいかん！と思ったのでここに薦めたい。

2人用のよいところ書き連ねんぐ

2P同時強力プレイの強みのうち、最も大きいのが役割分担だ。代表的な2Pテクニックには「俺右君左」や「我上YOU下」、または「おいらボスアンタザコ」、「スクロール停止法」といったものがある。何より単純に攻撃力が2倍になるというのが大きいね。これらを駆使すれば楽に進めることは間違いなしだ。

より先に進めるようになれば心に余裕も出てくる。余裕が出てくればこのゲーム特有の、しつこいまでの書き込みやひたすらくどい演出を十分堪能できるというものだ。それどころか、キャラを放っておくと取る専用ポーズまで見られる余裕すらある。う～ん満足。

パワフルでオフェンシブに遊びやがれ！

協力プレイだけがなにも2P同時プレイの醍醐味ではない。対戦要素を取り入れた、エキサイティングな遊び方もいくつかある。

①捕虜取り合い遊技
②武器独占ゲーム
③乗物奪い合い遊び

といったところが面白い。このゲームでは2Pプレイだからといってアイテムが増えたりするわけではないため、ごく自然に独占欲と競争心が育まれ、2倍も3倍も肝を太く、腹を黒くすることができる。ただしより楽に進めるという観点からは、②はオススメできない。

結局、何が言いたいんだっつーの

なんかさっぱり薦めてないような気もするが、2人用が味わい深いのは確かだ、というかメタスラ2は面白い。アクションファンならずとも、いっちょやっとこう。

興奮の協力プレイ！









2人同時ならではの面白さぐっちゃりのメタスラ2。君たちも戦場に今すぐ繰り出してみよう!!

MISSION 2

対ミイラ戦が勝利の鍵だ!

遺跡がメインとなるMISSION2の敵は、ミイラがメイン。このミイラへの対処法を知るのがクリアへの一番の近道である。

攻略 第二章 ～悲しみモニュメント～

ミイラになると…!

ミイラの攻撃（毒霧or弾）をくらってしまうと、自分がミイラになってしまう。そして、ミイラ状態で再度攻撃をくらうと死んでしまうのだ。つまり逆に考えれば1発保険があると言える。気楽に行こう。

で、ミイラになるとどうなるのか?これはただ単純に動作が遅くなるだけ…ではなく、ショットアイテム（HやS等）を取っても無意味になってしまうのだ。従ってやや厳しい戦闘を強いられるのである。

ミイラになってしまったら聖水を取って回復しよう。

これが聖水



2種類のミイラ

MISSION2の敵のメインはミイラであるのは先ほど言ったとおり。

そのミイラには2種類のタイプが存在する。

1つは普通のミイラ。少し汚い色で、毒霧を出してくる。毒霧はミイラとの座標が同じか、もしくは自分よりも高い位置にいる時ならば、**「しゃがんでかわせる」**のである。

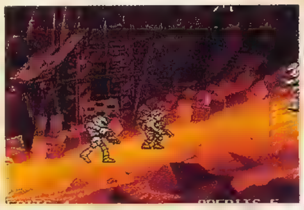
頭の位置に出すので、しゃがめばくらわないのである。



普通のミイラ

普通の少し汚い色のミイラは、しゃがんで毒霧をかわせ!!

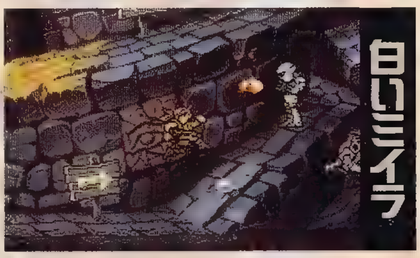
注意したいのが、自分よりも低い位置で毒霧を出して来た時だ。この場合、ほんの少しでもミイラが低い位置だと毒霧をくらってしまう。



坂道ではしゃがんでもだめなので、左側にジャンプしていこう。

前半戦では坂道を登っていくが、後ろからミイラが出現することもあるので低い位置から毒霧を出される。こういう時は、ジャンプしてミイラを跳び越してミイラの後ろ、つまり左側に行くようにしていく。常に自分より高い位置にミイラを持ってくるようにしよう。

次は後半戦のみの出場となる白いミイラ。



白いミイラ

地面を転がる弾は、もちろんジャンプしていこう。

この白いミイラは口から弾を出してくる。この弾は地面を転がってくる。もちろんジャンプしてかわしていかないといけないぞ。

また、同じく後半戦にてコウモリが上をふらふらと移動してくる。このコウモリは倒すか、もしくは真上を通過する時に壷を落としてくる。この壷をくらうとミイラになってしまうので注意したい。

後半戦の難所

前半戦はミイラの対処を知れば特に難しいところはない。しかし後半戦は塔を登っていくシーンで、2カ所地形的なトラップが仕掛けられているので注意したい。その位置は次のページのMAPを参照してほしい。

ポイント1 急がば回るな!!

ここのトラップは、上から岩が落ちてきて道を破壊してしまうというもの。その後もひっきりなしに岩がくるのでジャンプして抜けなければいけない。しかも上にはコウモリがいて、なかなか厄介。

マップを覚えてしまえば、ここは速攻で歩いていくと最初の岩で道が壊される前に素通りできるのだ。ぜひ覚えておいてほしい。

では、少しためらって岩に道を壊されてしまった時はどうするか?

この場合はコウモリをあまり気にせず、岩のタイミングだけを見て素早くジャンプで跳び越そう。その後ですぐにコウモリを上撃ちで倒し、弾をよけるのだ。



ここは速攻で抜けるか、岩のタイミングを見て抜けていく。

ポイント2 吹き出す毒霧

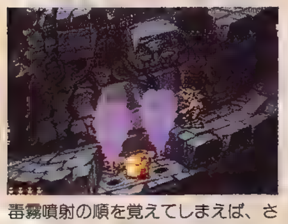
ポイント2は3つの噴射口から毒霧が吹き出すところ。中央の噴射口の上には点数アイテムがある。

重要なことは毒霧の出る順番を覚えることである。毒霧は完全にパターンで、

●2本→1本

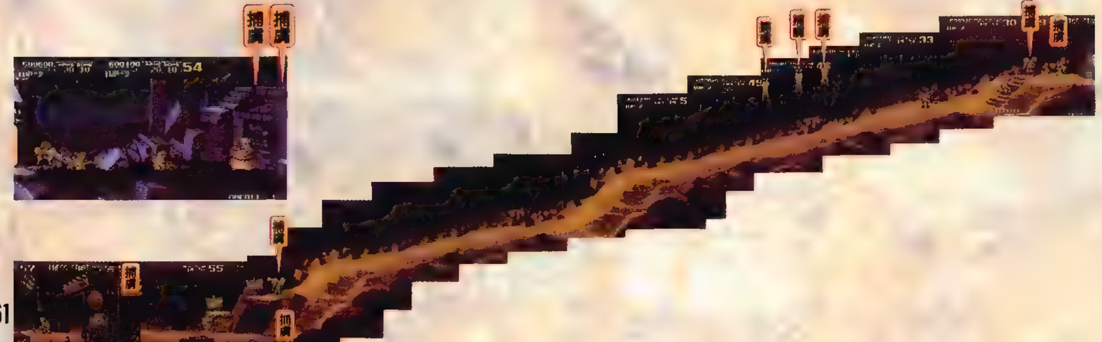
のくり返しで出てくる。つまり、左右→中央→左右→中央、の順で噴射してくるのだ。

少し様子を見て、中央の噴射が終わったらすぐに中央の噴射口の上にジャンプしていこう。そして左右の噴射を1回待ち、その後ジャンプで抜けていこう。



毒霧噴射の順を覚えてしまえば、さほど問題はない。

MAP STAGE2 前半



SVX-15D スラグノイド

正規軍陸上部が試作開発中の二足歩行戦車。両腕にバルカン砲、腰部にキャノン砲を装備しており、二足歩行の制御には不満が残るが段差のある地形においてはメタルスラッグを上回る踏破性をみせる。



左右移動は遅いが、その跳躍力と重武装が非常に頼もしい。

ボス前の味方

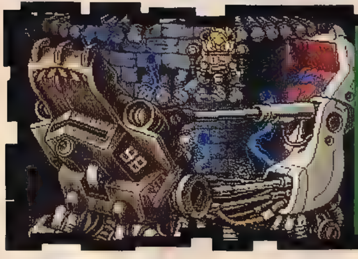
ボス前にひっそりと設置されている「スラグノイド」。これはボス戦にて非常に強力な攻撃力を発揮してくれるので必ず乗っていくこと。

スラグノイドは横移動が遅いのでジャンプをメイン移動にしていくこと。

また、2面に隠された財宝の数々も見つけてみよう。

2面財宝館





キャノンを使え!!
MISSION2 BOSS
アッシ・NERO

このボスは下から迫ってくるので、足場から足場へ移りつつどんどん上へ登っていかないといけない。

相手の攻撃は3種類あり、そのうちの1つは上に登っていくことで回避できる。

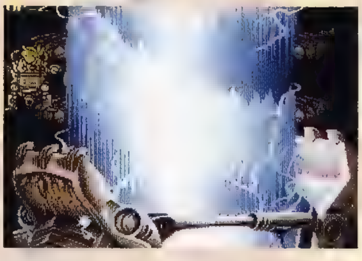
①突進攻撃
②弾
③ビーム

まずは①。これは前兆がわかりにくい。少し下に動いて溜めを作るだけだからだ。常に上に登っていけばOK。

②の弾は、自分がスラグノイドに乗っているかいないかでその形状が変化する。

スラグノイドに乗っている時は壊せない弾。乗っていない時は破壊できる弾である。いずれにしても引きつけてジャンプで左右に逃げるといい。

③のビームは写真の通りかなり太いので、端の足場にすぐに移動しておくこと。前兆は白く光るのでわかりやすいぞ。

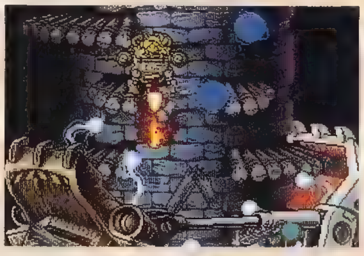


極太ビームは両端が安全だ。前兆があるので見逃すな。

スラグノイド大活躍

このボスは、直前のスラグノイドに乗ってくるかそうでないかで倒す時間が大幅に変化する。

スラグノイドはCボタンで真下にキャノン砲を撃つ。このダメージがかなり高いのである。



スラグノイドのキャノンを全弾撃ち込んでいこう。

従って、まず初めにCボタンで全弾キャノン砲を撃ち切ってしまうといい。

その後は両腕のバルカンを下方向に撃っていれば、すぐにボスを倒すことができるだろう。

もし乗っていないのなら、ジャンプ下撃ちをひたすらしていくしかない。もちろん手榴弾もすべて使い切ってしまうこと。

MAP STAGE2 後半



冬の季節に終わりを告げろ！
吹き荒れる、ゲーム業界春一番！

メタルスラッグ2のひみつ

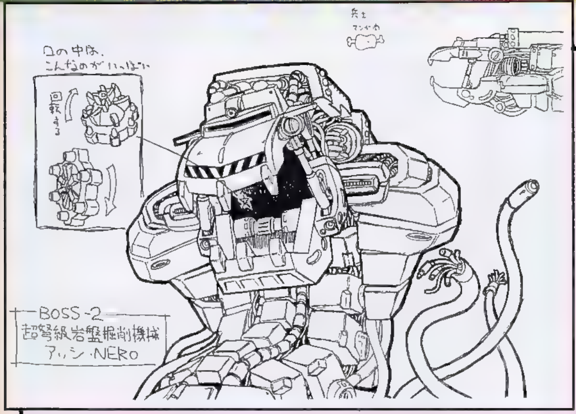
日本の最新名人技情報

さらに作り込みに磨きがかかる2面。その本当に一部を紹介。

超弩級岩盤掘削機械 アッシ・NERO

モーデン軍が地下秘密基地建造のためにアジラビア地下遺跡に運び込んだ掘削機械。ヘビのようなフォルムを持ち、口腔内に装備したレーザー砲によって岩盤を破壊、崩れ落ちた土砂を飲み込んでさらに細かく砕いて、胴体後部から排出しながらトンネルを掘り進む。

第二次クーデター鎮圧戦では正規軍兵士を遺跡塔に追いつめて攻撃をしかけた。



開発者より一言

全ボスの中でこのボスが一番大変でした。何が大変だったかって、ロケテストの数日前までゲームになってなくて、また、ここをこう調整したらゲームになる、というポイントも見えていなかったんです。

一言で言うと「強すぎた」ということになるんでしょうが、強い弱いとかじゃなくって、ずばり「理不尽」なだけだったんです。

もう、とにかく殺され方が理不尽で、スタッフの間でも大不評の嵐でした。調整のかいあって、「追いつめられること」と「弾をよけること」というのが、なんとか表現できたかなと思っているのですが…。

あと、デザインさんはこんなに大きなサイズのボスを一生懸命描いて下さったのに、実際のゲームでは、死ぬ時にしか全身が見えないのでした。

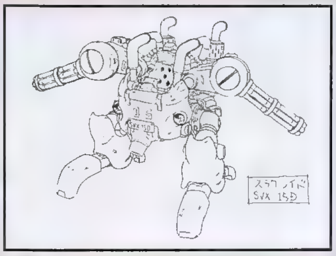
SVX-15D スラグノイド

開発者より一言

完成版を見ると別になんの変哲もない乗り物のようですが、開発段階ではいろいろな操作系が試されました。その中で最後までどうしようか迷ったのが、「ジャンプボタン連打によってホバリングできる」という操作。

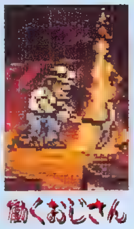
ノイドが活躍するマップは足場が危ういところなので、足を踏み外した時にフォローがきくという利点があったのですが、ボスとの対戦時はたいていジャンプボタンを連打しているので、リズミカルにぴょんぴょんジャンプするということができなくなってしまい、これがゲーム慣れしていないプレイヤーにはかえってやりにくいのではないか、ということで現在の仕様に落ち着きました。

そのかわりというわけではないのですが、歩行状態で地形の端から落下した時ジャンプボタンを押すと、一回だけ空中でジャンプできます。知っているといざという時に役立つテクニックですね。



謎の人物名鑑 2面編

何でここまで作り込むの？この人たちは一体誰なの？



働くおじさん

地下遺跡の作業現場で一生懸命ツルハシを振るうおじさんたち。たまに宝石などを掘り当ててくれる、このおっさんらの正体は？

発掘作業員

地下秘密基地建造のためにモーデン軍が雇った作業員。気のいい人が多く、通りがかった人にいろんなものを掘り起こしてくれる。

開発者より一言

ほんとはマミーに襲われている作業員を助けたら、何か特別なごほうびをもらえるっていうのを考えていたんですけど、助けるのがあまりにも簡単すぎる…というか、助けるつもりがなくても助けてしまうのでヤメにしました。

そのかわりということで、ツルハシでマミーを攻撃するんだけれども、やがてマミーに囲まれて対処しきれずにやられちゃう…というのを考えていたのですが、こっちのほうは大人の事情ってやつでできなくなりました。



謎のミイラ

地下遺跡で動かずじっと待ち受け、宝石を差し出してから爆弾で自害するミイラ。自らの意思で命を断つ、この不思議なミイラの正体は？

マミーエクスプローラー（スコット・アムンゼン）

アジラビア地下遺跡に眠るといわれる伝説の巨大ルビー「アジラビアの涙」を求めアジラビア地下遺跡で消息を絶った考古学者。

開発者より一言

マミーエクスプローラーは、ご存じの通り宝石を取ると自爆してしまいますが、最初はただの消滅演出ということで、プレイヤーを殺すつもりはなかったので攻撃判定はついてなかったんです。でも、ロケテストに出してみたら、みんな必死で逃げてくれるので、控え目な攻撃あたりをつけました。ですから皆さん、あまり甘く見て爆発の中にいると死にますよ。



謎の学者

ミイラがうじゃうじゃいるのにも関わらず一心不乱に遺跡を調べ続け、そのおかげで近寄るミイラに気付かずミイラにされてしまう学者。一徹なのかバカなのかわからない、この学者の正体は？

考古学者（スコット・アムゼンJr.）

親子二代にわたる考古学者で普段は大学の教授だが、マミーに襲われる危険をかえりみず、父の遺志を継いで「アジラビアの涙」の発見に命を懸ける。アジラビア地下遺跡の調査中に奇しくも父親と同じく「アジラビアの涙を見つけた」という報告を最後に消息を絶っている。

開発者より一言

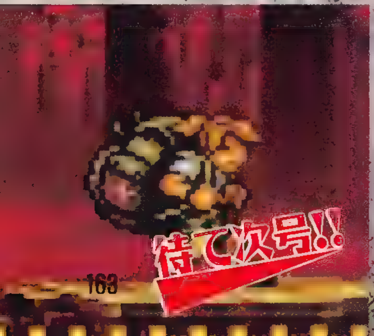
デザイナーさんが「遺跡ステージってずっと暗いままでイヤだなぁ」ということで描いてくださったものです。

虫眼鏡で壁面を調べていてこっちを向くと目が大きくなっている…王道ネタで思わず笑ってしまいました。

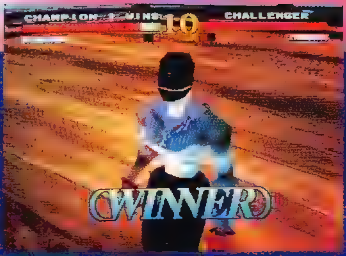
これもマミーに襲われてマミーにされる演出があるんですが、普通にプレイしていると見られないことが多いですね。でもちょっと残酷ですけど、わざと変身させると何かいいことあるかもしれませんよ。（企画担当：みいはあ）

次号攻略 MISSION 3 「風のマドリガル」

ヨーロッパ横断鉄道の走る先は？そして、命知らずの少女"相川"の正体は!!











BATTLE TRYST™

新たなる挑戦者登場！

やはりトライストにも隠しキャラクターがいた！しかも全国のゲームセンターで、決められた日付に一斉に出現するのだ。告知された日付にゲームセンターにいってみよう！

担当：MOMO　ちゃっきー　伊勢猫



NEWCOMER NO.2

KITAJIMA キタジマ

国籍／不明
性別／男性
年齢／不明
身長／200cm
流派／独自戦法



■サイドストーリー
自らをサムライと自称するテレビ局に雇われている謎の男。

コマンド	技名（プレイヤー前向き）
Ⓟ	キタジマ殺人パンチ
⇨⇨Ⓟ	ショックウェーブ
⬇Ⓟ	キタジマ下段殺人パンチ
⇩Ⓟ	瓦切り手刀
⇩⇘⇨Ⓟ	タックル
⇧Ⓟ	ダウン攻撃（敵ダウン中に）
⇗Ⓟ	フライングプレス
Ⓚ	ハイキック
ⓀⓀ	ハイキックコンボ1
ⓀⓀⓀ	ハイキックコンボ2
⇗Ⓚ	キタジマ殺人キック
⇨ⓀⓀ	キタジマ殺人キックコンボ
⇩⇘⇨Ⓚ	伏せ身蹴り
Ⓖ	立ちガード
⬇Ⓖ	しゃがみガード
⇩Ⓖ	手前エスケープ
⇦Ⓖ	クイックガード

コマンド	技名（プレイヤー前向き）
⇩ⒼⓀ	弱者絶命
⇧Ⓖ	奥エスケープ
⇘Ⓚ+Ⓖ	ロースピンキック
⇘⇘Ⓟ+Ⓚ	弱者絶命
⇩⇧+Ⓟ	昇りパンチ
⇩⇧+Ⓚ	昇りキック
	プレイヤー後ろ向き
Ⓟ	立ちバックパンチ
⇩Ⓟ	しゃがみバックパンチ
Ⓚ	立ちバックキック
⇩Ⓚ	しゃがみバックキック
	投げ技
Ⓟ+Ⓖ	鈍伝返し
⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	膝投げ
⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	足掛け引き倒し
⇨Ⓟ+Ⓖ	蹴り投げ

さまよえるサムライ

顔面をラバーマスクで覆い、体のあちらこちらに傷を負っている、自称サムライのキタジマ。

彼の闘い方には、コレといった格闘スタイルはない。ただ適当に腕を振り回し、力一杯に攻撃を繰り出すのがほとんどだ。そのため攻撃の隙は大きいが、当たったときのリターンは大きいぞ。

連続技といった気のきいたことはできないので、単発で押していくキャラだ。

3月14日より 全国アーケードスポットにて エントリー開始！



キャラクター別　浮かせ表

キャラ名	技名	コマンド
キカ	ステップアッパー	⬂Ⓟ
バイツ	ファイアアッパー	⬂Ⓟ
タケル	肘打ち	⬂⇨Ⓟ
ツァイ=ツァイ	崩捶	⬂Ⓟ
	端脚	⇩⬂⇨Ⓟ
	伍連脚6	⇨⇦ⒼⓀⓀⓀⓀⓀⓀ
ゲーリー	なし	
ザンコク	扇風昇り蹴り	⇩Ⓚ+ⒼⓀ
	車輪蹴り	⇦Ⓚ+Ⓖ
ナジード	グランドスプール	⬇⬂⇨Ⓟ

浮かせが重要
連続技を狙え！
トライストでは、空中コンボが超重要。まずは、浮かせ技を覚えよう。

カードボタン一つですべての攻撃を無効化してしまう、トライストの前面ガードシステム。これによって、打撃でダメージを与えることは困難となっている。

そんな貴重な一撃だから一気に体力を奪いたいもの。そこで重要になってくるのが連続技、いわゆるコンボである。


ツァイは浮かせ技が豊富。さまざまな状況で狙えるぞ。

このゲームでのコンボは、相手を浮かしてそこに技を入れる、空中コンボが基本となる。相手を浮かす技はほとんどのキャラが持っており、比較的狙いやすい。どのキャラが、どういった浮かし技を持っているのかは、左の表をみてほしい。

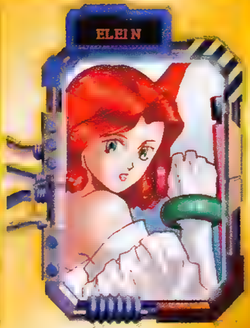
浮かした後に入れる技については、次のページに載っているので、そちらを見て練習してみよう。

コンボはCPU戦での賞金にも影響するので、覚えて損はないだろう。



NEWCOMER No.2

elein エレイン=シー



国籍／アバロン
性別／女性
年齢／18歳
身長／160cm
流派／トンファを使った棒術

■サイドストーリー
今は無きアバロン国の森に生息していた妖精シー族のの生き残り、現存する妖精シーはエレインの遺伝子で造りだしたとも言われている。本当の年齢は本人の知るところ。

コマンド	技名（プレイヤー前向き）	コマンド	技名（プレイヤー前向き）
Ⓟ	ストレート	⇦ⒼⓀ	フラミンゴサマー
ⓅⓅ	スプール	⇧Ⓖ	奥エスケープ（共通）
ⓅⓅⓅ	ダブルスプール	⇩Ⓚ+Ⓖ	スライドスピンキック
⇨⇨Ⓟ	ボディノック	⬁Ⓚ+Ⓖ	ロールキック
⇨Ⓟ	プリティステップ	⇩⬂⇨Ⓚ+Ⓖ	カンガルーキック
⇨ⓅⓅ	クリムゾンダンス1	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	双掌打
⇨ⓅⓅ⇦Ⓟ	クリムゾンダンス2	⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓚ	ロールアッパー
⇨ⓅⓅ⇦ⓅⓅ	クリムゾンダンス3	⇩⬂⇨Ⓟ+ⓀⓅ	ロールアッパーコンボ
⇦⬁⇧Ⓟ	バタフライ	⬇⬂Ⓟ+Ⓚ	スプラッシュ
⬇⬂⇨Ⓟ	グランドスプール	⇩⇧+Ⓟ	昇りパンチ
⬂Ⓟ	ダウン攻撃(敵ダウン中に)	⇩⇧+Ⓚ	昇りキック
⇧Ⓟ	フライングプレス(敵ダウン中に)		**プレイヤー後ろ向き**
Ⓚ	ハイキック	Ⓟ	立ちバックパンチ（共通）
⇨Ⓚ	ジャガーキック	⇩Ⓟ	しゃがみバックパンチ（共通）
⬇Ⓚ	タイニーテール	Ⓚ	立ちバックキック（共通）
⇧Ⓚ	ソバット	⇩Ⓚ	しゃがみバックキック（共通）
⇧Ⓚ⇩Ⓚ	ダブルソバット		**投げ技**
Ⓖ	立ちガード（共通）	Ⓟ+Ⓖ	足掛け引き倒し
⬇Ⓖ	しゃがみガード（共通）	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓖ	トンファーダンス
⇩Ⓖ	手前エスケープ（共通）	Ⓟ+Ⓖ	裏投げ（共通）
⇦Ⓖ	フラミンゴ	Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け（共通）

伝説の妖精現れる

あの、コナミのアクションRPG「ガイアポリス」に登場していたエレインが、なんとバトルトライストに登場するのだ！

エレインと言えば、トンファー棒術の使い手。ナジードと同じシー族なので、もしかしたらアバロンに伝わるトンファー棒術の開祖かも。

基本的な部分は、ナジードと同じ。ナジードを使ったことがあるならば、問題なく遊べるだろう。

全国アーケードスポットにて 3月23日より エントリー開始！



華麗に決めて、大金をゲットせよ！
トライスト流コンボ指南
対戦はもちろん、スコアアタックにも深く関わる空中コンボ。浮かしのないキャラもいるけれど…。

担当：チームトライスト

華麗な空中コンボは、3D格闘の楽しみのひとつ。もちろんこのトライストにも、豊富なコンボが揃っているぞ。

ヒット数とダメージの深～い関係

派手なコンボを決めても意外にダメージが低かったり、単純なコンボが意外に痛かったり…。トライストで空中コンボを決めてみると、こんな場面に出食わすことが多い。

なぜこういうことが起こるのか。その秘密はダメージ補正のかかり方にある。空中コンボにダメージ補正がかかるのはトライストに始まったことではないが、トライストの場合、段数が増えれば増えるほど補正が大きくかかる（＝ダメージが少なくなる）のだ。

ただ、CPU戦でボーナスを稼ぐ場合には、ダメージが少なくても段数の多いコンボを使う必要がある。ダメージ重視のコンボと、ヒット数重視のコンボを状況に応じて使い分けていくようにしよう。


たった2ヒットのコンボでも、意外にダメージが高かったり。


ヒット数の多いコンボが、必ずしも高ダメージとは限らない。



各コンボにはそれぞれヒット数、ダメージ、難度表示をつけてある。対戦ではダメージ重視のコンボを、CPU戦ではヒット数重視のコンボを狙っていくといいだろう。

入力のコツ

相手を浮かせて、いざ追い打ちを入れようとしたら違う技が出てしまった…。なんて経験は誰でも一度はあるはず。

まあ、コマンドの入力ミスをしている場合は仕方ないとしてもそれ以外に先行入力の受け付け時間が関係しているケースもある。トライストの場合具体的には技の硬化時間中に出したい技のコマンドを入力するとレバーの斜め入力が入りづらく、別の技に化けやすい。その逆に横方向のみなどのコマンドは入りやすいのでどんどん使っていこう。


斜め入力は先行入力を使わず、前の技の硬化が切れてから入力しよう。

ヒット数こそ少ないが…
タケル







肘打ち → 飛び二連

↘⇨Ⓟ → ⇨ⓀⓀ

HIT数：3	
威力：A	
難度：C	

浮かし技となる肘打ちから、威力の高い飛び二連へとつなぐコンボ。これだけで全体力の約4割を持っていく。コマンド、タイミングともに簡単な実用コンボだ。

肘落とし → 四神

⇨Ⓟ+Ⓚ → ↘↘Ⓟ+Ⓚ

HIT数：2	
威力：C	
難度：C	

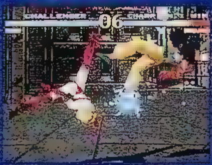
肘落として崩してからのコンボ例。ほかにも様々な技で追い打ちすることが可能だ。ただ、大幅な補正がかかってしまうためあまり大きなダメージは期待できない。

一撃の破壊力では他の追随を許さないタケル。しかし打撃技のほとんどが単発技なのも特徴だ。このため必然的に多段ヒットのコンボは狙いにくくなっているが、それでも威力はほかのキャラのコンボよりも高くなる。浮かし以外に相手の状態を崩す技も持っており、そこからのバリエーションも楽しみのひとつだ。

初心者から玄人まで
キカ







ステップアッパー→裏双拳→ムーンライジング

↘Ⓟ → ⇦ⓅⓅ → ↖Ⓚ

HIT数：4	
威力：B+	
難度：A	

大ダメージを狙うなら、このコンボがオススメだ。ムーンライジングのダメージが大きいのだが、ヒットさせるのが非常に難しい。出すタイミングが重要だぞ。

ステップアッパー→フラッシュエルボー2→ダブルステップ

↘Ⓟ → ⇨ⓅⓅⓅ → ⇩ⓀⓀ

HIT数：6	
威力：C+	
難度：B	

ヒット数が稼げるので、CPU戦でのオススメコンボ。フラッシュエルボーを3発で止めるのがコツで、Ⓟを押しすぎないように注意しよう。

キカの技はパイツと似ているので同じようなコンボができそうだが、微妙な違いによりできないものが多い。どのコンボも難度は高めなのだが、少しでも簡略化すると、とたんに難度が落ちるのも特徴的だ。多段コンボでギャラリーを沸かせるもよし、強力コンボで大ダメージを狙うもよし、簡単コンボもよしである。

コンボこそがバイツの命
バイツ





ファイヤーアッパー×2→裏双拳→ダブルステップ

↘Ⓟ×2 → ←ⓅⓅ → ↓ⓀⓀ

HIT数：6	
威力：C	
難度：C+	

ヒット数の多さから一見難しそうにも見えるこのコンボだが、実は簡単。すべて先行入力でOKなので、少し慣れればすぐにミスなく決められるようになるだろう。

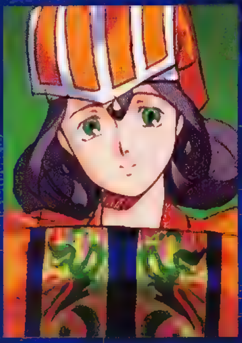
ファイヤーアッパー→サマーソルト

↘Ⓟ → ↖Ⓚ

HIT数：2	
威力：B	
難度：B	

ヒット数はたった2だが、ダメージの高いサマーソルトを空中コンボの初段に使っているため、威力は高い。サマーソルトは先行入力でなく、目押しで出そう。

七色の浮かしを持つ少女
ツァイツァイ





端脚×2→卜脚2

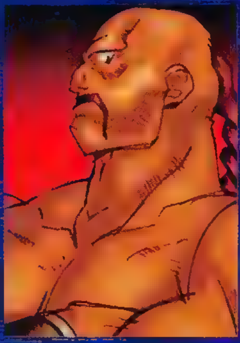
↓↘→Ⓚ×2 → ↓ⓀⓀ

HIT数：4	
威力：A	
難度：C	

簡単かつ、非常に強力なコンボ。端脚を2回入れるのは、さほど難しくはなく、連続して入力していれば、簡単に繋がるだろう。だが、崩捶から端脚を入れるのは難しいので、端脚または伍連脚6から狙うのがいいだろう。

最後の卜脚は空中コンボではなく、ダウン中の相手に卜脚2を入れる感じになる。卜脚で背中向きの状態になったら、最後に振り向き下段キックを入れることも可能だぞ。

投げコンボを狙え！
ゲーリー





ドラゴンスリーパー→リバースDDT→アームロック

→↓Ⓟ+Ⓖ → ←Ⓟ+Ⓖ → ↑↓Ⓟ+Ⓖ

HIT数：ー	
威力：A+	
難度：B	

ゲーリーには空中コンボこそないものの、打撃技や投げ後に確定するダウン投げがある。中でもリバースDDT後のアームロックは大ダメージで6割ゲットだ！

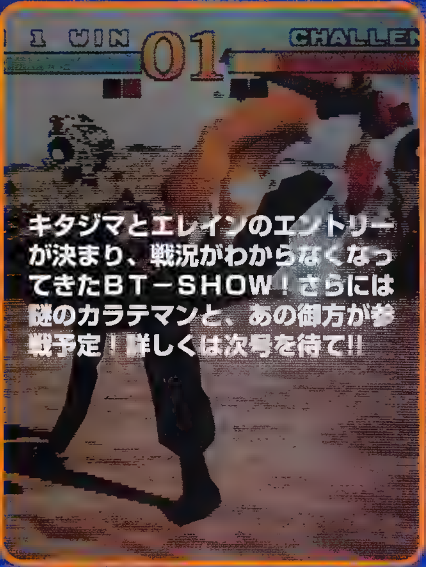
ライトニングパワーボム→ボーアンドアロー

↓↘→Ⓟ+Ⓖ → ←↓Ⓟ+Ⓖ

HIT数：ー	
威力：A	
難度：C	

ライトニングパワーボムを決めた後にもダウン投げが確定。基本的にはリバースDDTと同じようにして、硬直が切れてからコマンドを入力していけば問題なし。

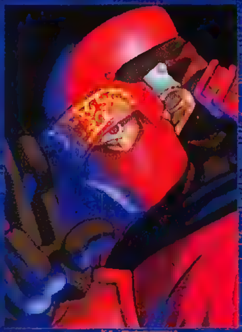
次号予告!!



キタジマとエレインのエントリーが決まり、戦況がわからなくなってきたBT－SHOW！さらには謎のカラテマンと、あの御方が参戦予定！詳しくは次号を待て!!

See you Next TIME!

剣で追い打ち
ザンコク





車輪蹴り→隼落とし2

←Ⓚ+Ⓖ → →→←Ⓟ+ⓀⓅ

HIT数：3	
威力：A	
難度：C	

ザンコクならではの剣撃を使ったダメージの高いコンボ。コマンド入力が早いと隼（→←Ⓟ+Ⓚ）になってしまうので、コマンドを気持ち遅めに入力すること。

旋風昇り蹴り→風車3

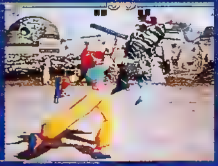
↓Ⓚ+ⒼⓀ → ←→ⓀⓀⓀ

HIT数：4	
威力：C	
難度：C	

浮かし技から安定して入る追い打ちコンボ。空中で相手にヒットさせない分だけ入力は非常に簡単だが、ダメージもそれなり。慣れてきたらほかの技を狙おう。

リーチの長さを生かせ！
ナシード





グランドスプール→ダブルソバット

⬇↘→Ⓟ → ↑Ⓚ↓Ⓚ

HIT数：3	
威力：B+	
難度：C	

ダブルソバットのタイミングは先行入力ぎみでOK。浮かし技の出かかりが相手にヒットしてしまうと、1段目が外れることもあるが2段目は必ず当たってくれる。

グランドスプール→ロールアッパーコンボ

⬇↘→Ⓟ → ↓↘→Ⓟ+ⓀⓅ

HIT数：3	
威力：B+	
難度：B	

ダブルソバットの場合と違って、ロールアッパーの入力タイミングは少し難しいが、浮かせ技を相手にヒットさせた状況に関係なく当たるのでこちらがおすすめ。

堕ちたる者たちの賛歌が、今奏でられる…

堕落天使（だらくてんし）

The Fallen Angels

彩京が放つ2D格闘「堕落天使」。まずはこのゲーム独特のシステムを理解しよう。

堕落天使 The Fallen Angels™

「シューティングの彩京」のイメージを払拭する本格2D対戦格闘ゲーム、堕落天使。もう発売されている（はず）ので、すでにプレイしている人も多いと思う。ここでこのゲームの概要やシステム、登場キャラクターなどについて細かくチェックしてみよう。

バックストーリー

西暦2000年2月10日
午前7時13分
震度7

完全な情報操作による「平和」は一瞬で崩壊し、コンピューターで制御されたコンクリートジャングルの機能は停止した。

大規模な地殻変動により、その街は大陸から分断され完全に孤立した。金に狂ったメスブタは意味のない権威にしがみつき、正義面した悪党は「人の道」を説いた。

「SEX」「犯罪」「ドラッグ」……いつしかその街は皮肉を込めてこう呼ばれるようになった。

最後の楽園「EDEN」。

そして…時に西暦2010年…。

絶望のラッシングコンビネーション

特定の順番でボタンを押すことで、通常技がスキなく連携できるのがラッシングコンビネーション。途中でキャンセルをかけることも可能。



例えば灰児はこの弱Kから…、



強Kに連携できる。ここからさらに…、



強Pまでつながる。キャンセル必殺技も可能。

退廃のスイッチング ㊈K＋㊌K

弱K＋強Kで足の向きを変え「裏ニュートラル」にすることができる。この動作がスイッチング。移動など、ちょっとした行動で裏状態はすぐに解除されるが、表のものと異なる通常技が出せる。

表技でも途中裏状態になる技や出した後に裏状態になるものもあり、ラッシングコンビネーションに密接な関係がある。



両者背中を向けている。これが裏ニュートラル。



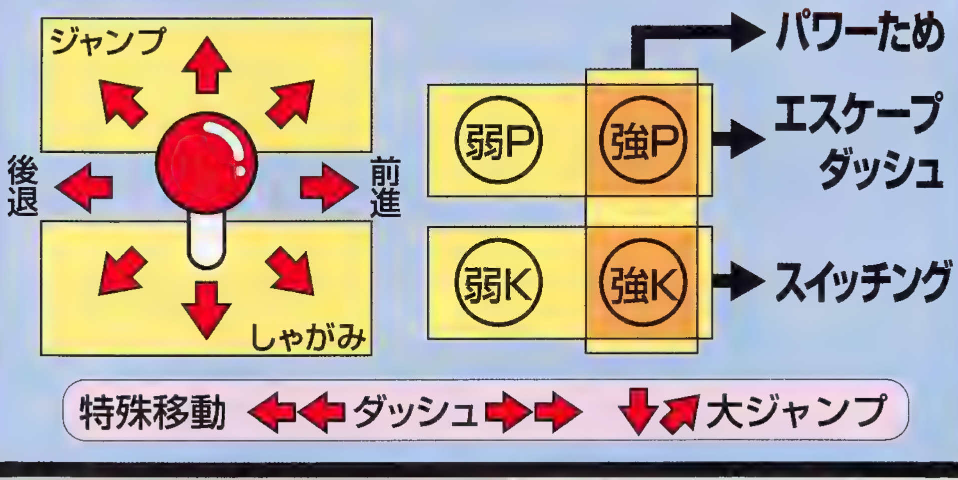
表



裏

表と裏ではこのように通常技が変わる。中には中段になるなど、属性が変化するものもある。

無情の基本操作（キャラクター右向き時）



悪意のエスケープダッシュ 弱K＋強P

パンチボタン両押しで行う特殊動作がエスケープダッシュ。相手の懐に潜り込むように前進する。基本的に無敵なので攻撃を受けてしまうことはない。だが無敵といっても投げ技とレバー入れ攻撃（中段）には潰されてしまう。万能ではない点に注意。

エスケープダッシュ中にレバー前＋強ボタンでエスケープアタックが出せるが、無敵が解けてしまうので、相手の技をうまくかわして叩き込みたい。


レバー前＋強攻撃でエスケープアタック。うまく避けて使え。


1P側のクールが行っているのがエスケープダッシュ。

背徳のパワーため 強P＋強K

パワーゲージはコマンドでためるほか、相手の攻撃をガードする、くらう、技を繰り出す、というようなことでもたまっていく。

MAX状態になるとゲージは減少していくが、この間技の威力が1・25倍になり、また超必殺技なども出せる。たまったら即座に行動せよ。

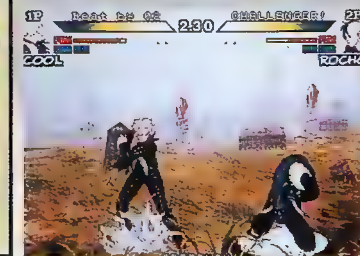
刮目!! パワーMAX状態で犯れること

一、超必殺技
二、ガードキャンセルダッシュ

超必殺技


体力赤&パワーMAXならばより強力な超超必殺技になる。


超必殺技は体力が赤くなるかパワーMAX状態で出せるが…。


パワーため。意志の力のなんと凄まじいことか。

ガードキャンセル


前後ダッシュもできるが、無敵ではないことに注意。


ガードキャンセルエスケープダッシュは多段技に有効だ。

ガードキャンセルとは？

パワーMAX時のみ可能な行動の1つが「ガードキャンセル」だ。ただし取れる行動は前後ダッシュとエスケープダッシュのみ。有効な場面が超必殺技での削りに対して。乱舞系の技が多いこのゲームでは、削られて死ぬことも少なくない。パワーMAXならば迷わず使っていきたい。ノーマルダッシュのほうは無敵がないのでいまいちかも。

その他の殺戮システム

ガード耐久値



受け身&投げ抜け 弱P＋強P



挑発 弱P＋弱K



THE STEEL HEARTS

←GO TO NEXT PAGE!

最後の楽園「EDEN」に集う 8名の堕落天使 -Fallen Angels-

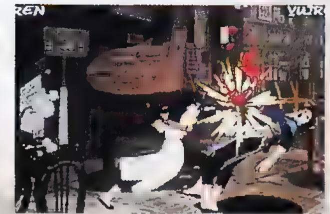
全キャラクターの必殺技・超必殺技に加え、代表的なラッシングコンビネーション を紹介しよう。その手のマニア用にキャラクターボイス（CV）も一緒に紹介だ。 キャラ選びの参考にしてくれ。

担当：ももやん

魅惑の歌姫 結蓮（ユイレン）

CV：折笠 愛（ガンダムW〈カトル〉、天地無用！〈魎呼〉）





見た目に騙されてはいけない。彼女(?)は男である！

エデンの酒場「風の魚」の歌姫である、ユイレン。美しいお姉さんって感じだが、実は男。ユイランとは兄妹で、ユイレンはお兄さんである。基本的な格闘スタイルは、素早い動きで翻弄して打撃を与えるタイプ。ナックルストレートやスターライトダンスなどを絡めた連続技が簡単なので、とても扱いやすいキャラと言えよう。

必殺技	
ナックルストレート	↓↘→+Ⓟ
クレッセントキック	↓↙←+Ⓚ
ライジングトーキック	→↓↘+Ⓚ
ダッジ ア ブロー	↓↙←+Ⓟ
＜代表的なラッシングコンビネーション＞	
弱Ⓚ→強Ⓚ→強Ⓚ→必殺技	
超必殺技	
スターライトダンス	↓↘→↓↘→+強Ⓟ
ムーンライトキック	↓↙←↓↙←+強Ⓚ

第4区画の黒い翼 クール

CV：緑川 光（ガンダムW〈ヒイロ〉、スラムダンク〈流川 楓〉）





強力な対空技となる、サマーソルトキック。チキンプレイには欠かせない技だ。

泥棒を始め、あらゆる仕事をこなすクール。彼の格闘スタイルは、なんとチキン。格闘ゲーム世界では「待ち」や「逃げ」プレイのことを指し、あまり褒められる闘い方ではない。対空技となるサマーソルトキック、強力な飛び道具であるダーツ オブ ブラックと、これだけでどう闘えばわかってしまうだろう。

必殺技	
サマーソルトキック	↓ため↑+Ⓚ
ダーツ オブ ブラック	←ため→+Ⓟ
＜代表的なラッシングコンビネーション＞	
弱Ⓟ→強Ⓟ→強Ⓚ→必殺技	
超必殺技	
トリプルサマーソルトキック	↓ため↘→←+強Ⓚ
バッドラック	←ため↙↓↘→+強Ⓟ

恍惚なるバーテンダー 結蘭（ユイラン）

CV：大谷育江（ポケットモンスター〈ピカチュウ〉、姫ちゃんのリボン〈姫子〉）





相手の首に飛びついて最後に折る、なんとも痛々しい技だ。

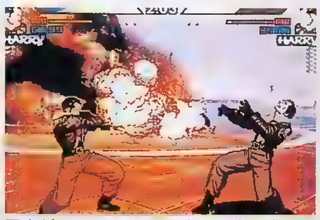
ユイレンの双子の妹である、ユイラン。オカマである兄とは対照的に、男っぽい性格に育ってしまった。ユイランは女性キャラには珍しく、投げを主体としたキャラだ。超必殺技の飛びつき回転首折りは、投げ技で↘ためという非常に難しいコマンドだが、決めたときのダメージはなかなかのものだ。一度は決めたい技である。

必殺技	
脇固め	←ため→+Ⓟ
飛びつき腕ひしぎ逆十字	投げ間合いで↓ため↑+Ⓟ
ドロップキック	←ため→+Ⓚ
ダッジ ア ブロー	↓↙←+Ⓟ
＜代表的なラッシングコンビネーション＞	
強Ⓚ→強Ⓟ →必殺技	
超必殺技	
飛びつき回転首折り	投げ間合いで↘ため←→+強Ⓟ
ユイランスペシャル	↙ため←→+強Ⓟ連打

恐れを知らぬ職業軍人 ハリー・ネス

CV：郷里大輔（魁!!男塾〈江田島平八〉、ドラゴンボール〈ミスターサタン〉）





軍人だから、ミサイルだってバンバン撃てちゃう。

お国のためならなんでもやる、職業軍人ハリー。彼は軍人らしく(?)、腕からミサイルを発射する必殺技を多く持っている。だが、ミサイルには弾数制限があり、6発しか撃てないのだ。ほとんどの必殺技でミサイルを使うので、無駄撃ちしないように注意。ミサイルがなくなると、攻撃力激減なのだ。ミサイルは有効に使っていこう。

必殺技	
ワイルドボア	↓↙←+Ⓟ
バグダッドインザスカイ	→↓↘+Ⓚ
ホールドディスティニー	→↓↘+Ⓟ押したままダッシュ→投げ間合いでⓅ離す
アーミーボム	投げ間合いで←↙↓↘→+Ⓟ
＜代表的なラッシングコンビネーション＞	
弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓚ→必殺技	
超必殺技	
ウエイストオブタックス	↓↙←↙↓↘→+強Ⓚ
ディストラクションボム	投げ間合いで←↙↓↘→←↙↓↘→+強Ⓟ

堕落天使 登場キャラクター一覧
（全8キャラ）

暗黒街の臥龍
ロッシ

CV：堀川　仁（悪魔城ドラキュラX〈リヒター〉）





なりは不気味だが、使ってみるとなかなか面白いキャラだ。連続技が楽しいぞ。

わずか16歳にして、暗黒街の臥龍と呼ばれるほどの凄腕の殺し屋。非常に無口で、しゃべることはほとんどない。ロッシの格闘スタイルは、暗黒街で叩き込まれた暗殺術。相手の首を背後から狙う首牙離などが、それを象徴しているだろう。軽快な動きと、さまざまなコンボで闘うことができるので、実は初心者向きのキャラかもしれない。

必殺技	
万駐印	➡⬇⬊+Ⓟ
殺風韻	➡⬇⬊+Ⓚ
首捨て	⬇⬋⬅+Ⓟため
首語呂	⬇⬋⬅+Ⓚ→Ⓚ
＜代表的なラッシングコンビネーション＞	
弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓟ→必殺技	
超必殺技	
蠢子蔵	⬇⬊➡⬇⬊➡+強Ⓟ
首牙離（ガード不能）	➡⬊⬇⬋⬅➡+強Ⓚ

心優しき人造人間
タロウ

CV：園部啓一（平成イヌ物語バウ〈バウ〉、とんでぶーりん〈近藤正義〉）





動物を愛し、趣味が散歩というタロウ。実はイイ奴なんですよ。

異形なその外見ゆえに、人から忌み嫌われてしまうタロウ。しかし、彼はすべての生きものを愛する、心優しき男なのである。体形から察することができる通り、彼の格闘スタイルはパワー重視。だがパワーだけではなく、必殺技も豊富なので、なかなか侮れないキャラだ。連続入力のカサブランカの破壊力は、とんでもないぞ。

必殺技	
カサブランカ	⬇⬊➡+Ⓟ→⬇⬊➡+Ⓟ→⬇⬊➡+Ⓟ
ラビアンローズ	➡⬇⬊+Ⓚ
ケセラセラ	⬇⬋⬅+Ⓚ
＜代表的なラッシングコンビネーション＞	
弱Ⓟ→強Ⓚ→強Ⓚ→必殺技	
超必殺技	
ハーレムシャッフル	⬇⬋⬅⬇⬋⬅+強Ⓟ
ブレスレス	⬇⬊➡⬇⬊➡+強Ⓚ

8番目の狂犬
壬生灰児（ミブ ハイジ）

CV：関　智一（Gガンダム〈ドモン〉、エヴァンゲリオン〈鈴原トウジ〉）





相手の攻撃お構いなしの、皆殺しのトランペット。技名はどれも意味不明である。

人間を兵器化する実験の一環として作った「ケースクラス」。その8番目の子供が、壬生灰児（ミブ ハイジ）である。彼は痛みを感じないため、相打ち覚悟で相手に殴りかかっていく無謀な闘い方をする。「皆殺しのトランペット」は、どんな攻撃をくらっても無視して突進していく、灰児ならではの必殺技だ。攻撃力が非常に高いキャラだぞ。

必殺技	
左ききのＢＡＢＹ	⬇⬊➡+Ⓟ
皆殺しのトランペット	⬇⬋⬅+Ⓟため（ためＭＡＸでガード不能）
鉄の月	⬇⬊➡+Ⓚ
嘆きの白	➡⬇⬊+Ⓟ
＜代表的なラッシングコンビネーション＞	
弱Ⓚ→強Ⓚ→強Ⓟ→必殺技	
超必殺技	
絶望という名の地下鉄	⬇⬊➡⬇⬊➡+強Ⓟ
死神のサングラス	⬇⬋⬅⬋⬇⬊➡+強Ⓚ

空手バカ!!
鬼瓦虎男（オニ ガワラ トラ オ）

CV：秋元羊介（Gガンダム〈マスターアジア〉、ジャイアントロボ〈アルベルト〉）





最近の若者が嫌いらしい虎男。喝を入れてやってほしいですな。

空手に生き空手に死す！空手が地上最強と信じ日夜自分を鍛えることを怠らない、空手バカ。あまりにも汚いので、彼のまわりには常にハエが飛び回っている。彼の格闘スタイルは説明する必要はないと思うが、一応言っておくと空手だ。一撃必殺的な技が多いので、当たるとけっこう痛かったりする。バカだけあって、なかなか強いぞ。

必殺技	
地獄の風車	⬇⬊➡+Ⓟ連打
真空飛び前蹴り	⬇⬊➡+Ⓚ
受け流し	⬇⬋⬅+Ⓟ
＜代表的なラッシングコンビネーション＞	
弱Ⓟ→強Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓚ	
超必殺技	
男一匹暴走ケンカ空手	➡⬊⬇⬋⬅+強Ⓚ
ドス竜（ガード不能）	⬇⬋⬅⬋⬇⬊➡+強Ⓟ

ブラスト筐体でも発売!

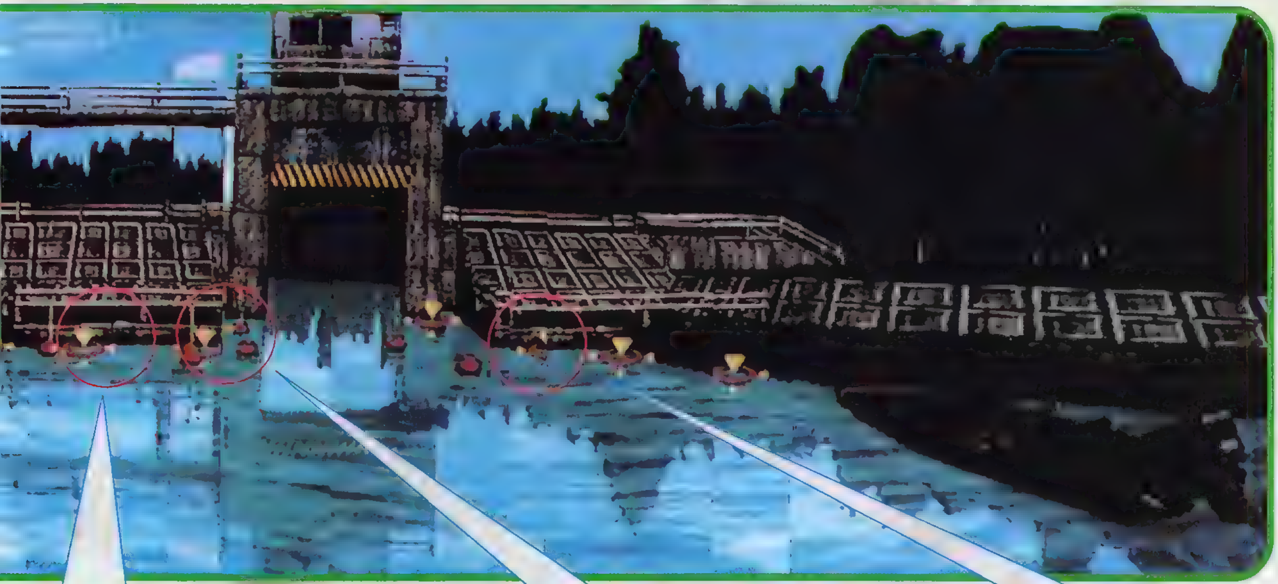
3回目になるステージ紹介だが、ポイントをしっかり覚えて大物をゲットしてくれ！

担当：神保町バサーズ



GetBass

SEGA BASS FISHING.



ポイントA



一番右にあるボートから、少し左にある3つのブイを狙ったポイント。

ルアーを沈めるとわかるのだが、テトラポッドとブイの石がいい感じに障害物となっているので、ポイントとしては悪くはない。

水深は、浅いところから、段々と深くなっていく感じなので、シャロークランクあたりのルアーが使いやすいだろう。どのステージもそうだが、右端までカーソルを移動させるとタイムロスになるので、無理に狙う必要はない。

ポイントB



ステージの中央から見て右側にある水門の左サイドを狙ったポイント。

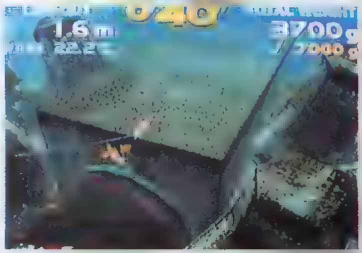
それなりに魚影は濃いのだが、イマイチパッとしない場所というイメージがある。

水深は中ぐらいなので、ルアーの選択には苦労することはない。

このポイントの狙い目は、水門の左奥にある「くぼみ」の部分。

カーソルを動かしている最中に魚影を確認できたら、とりあえず狙ってみるといいだろう。

ポイントC



2つの水門の中心にある、突き出た足場の下を狙ったポイント。

ルアーを沈めると、意外と浅い砂地があり、両サイドにテトラポッドがあるのがわかる。

無理に中心を狙う必要はないが、ルアーをある程度巻いたところには、テトラポッドとコンクリートの密集地帯があるのだ。

自分のボートから近い位置になるので、バスが追ってこない可能性もあるが、狙ってみるものいいかもしれない。

INLET



水温データ
朝：20℃くらい
昼：22℃くらい
夕：21℃くらい

INLET（入り江）

最初に選択することができる釣り場うち、最後のステージ紹介となるINLET。

湖にある水門を狙う形になるこのステージは、いかにもバスがいそうなところが至るところに存在する。

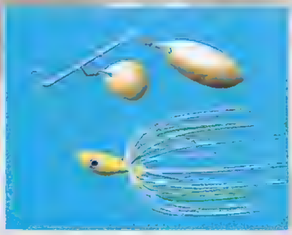
ゲームがスタートしたときには左側の水門の正面から始まるため、若干狭く感じるが右側にも同じ水門があるので全体的に見ても狭くはない。

ちょうど真正面からみると、コンクリートで固められた水門が2つあり、ブイが点々としていて、水中ではテトラポットがたくさん積んであり、障害物が多いので、テトラポットの辺りが必然的に絶好のポイントとなる。

湖の入り江を狙うため、両サイドのポイントは非常に浅くなっているが、水門の手前辺りは逆に通常のポイントよりも深くなっているので、ルアーのチョイスが難しい。

浅瀬を狙って、シャロークランクやミノーで釣っているときに、ルアーを変えずにポイントを水門辺りに移動してしまうと、いきなり深くなって底にいるバスをゲットできないということもしばしばあるので、ある程度ポイント別に水深を覚えておくといいだろう。

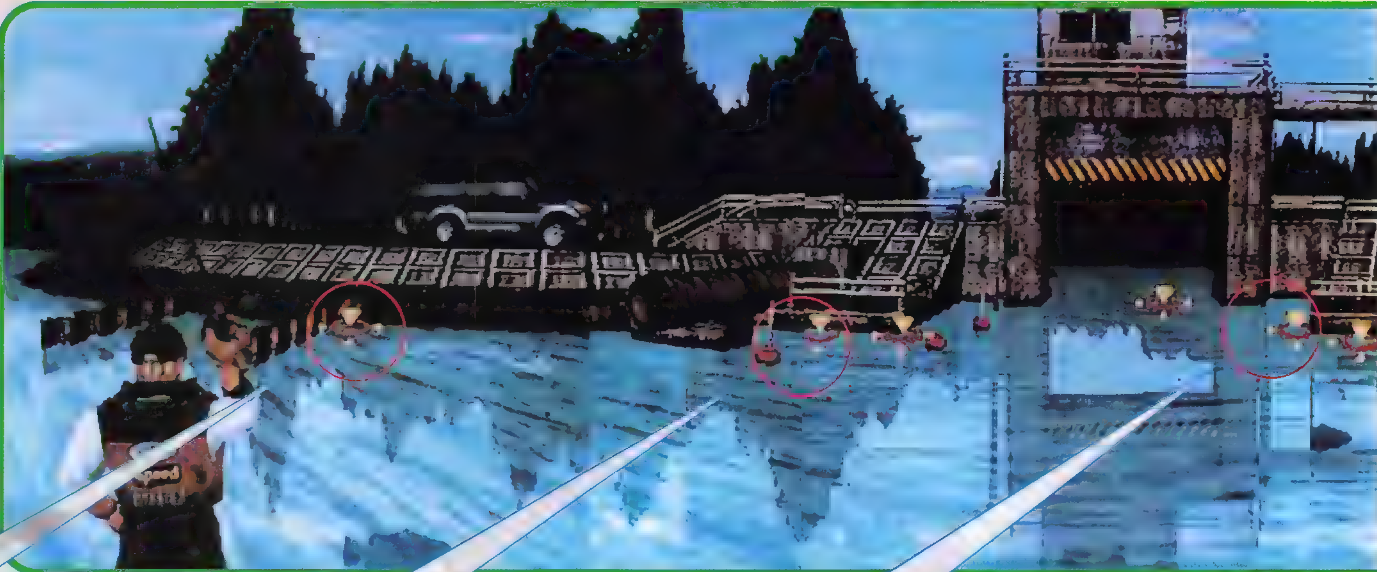
オススメのルアー



先ほども語ったが、このステージの水深は深いところと浅いところの変化が激しい。となると、ルアーの選択が非常に難しくミスは許されない（1回ミスするとタイムを大幅にロスしてしまう）。

そこで、オススメなのが、「スピナーベイト」。

普通に引けば中層を攻められるし、ルアーの重みで沈めてから引けば、深いところも攻めることができるのだ。



ポイントD

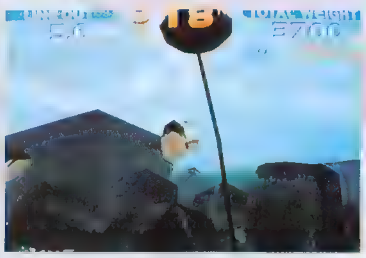


正面から見て、左側にある水門の右サイドを狙ったポイント。

右奥にある「くぼみ」から、手前のテトラポッドにかけてルアーを動かすのがベストのラインどりだ。

しかし、あまりにも魚影が濃いため、大物がルアーを追っているにもかかわらず、小物が横からルアーをさらっていくことが多いので、大物をゲットするのは至難の業だ。小物がヒットしたときには、あえてフッキングしないのも一つの手だ。

ポイントE



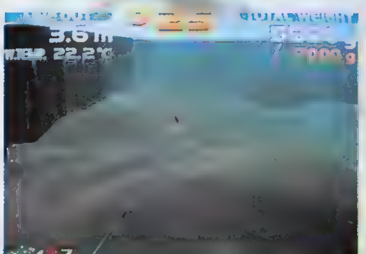
水門の左側にある水道管のような物の下を狙ったポイントだ。

ここも、テトラポッドとブイが密集しているため、安定して魚影は濃い。

キャストするポイントとしては、水道管とコンクリートの角を狙うといい感じでルアーを引くことができる。

テトラポッドがあるところはすべて同じなのだが、ルアーをテトラポッドに当てることによって音を出すことも、バスを誘う重要なテクニックなので覚えておこう。

ポイントF



水道管のポイントよりも、さらに左を狙ったポイント。

このポイントは非常に浅い場所になっていて、かつ砂地なので、障害物と呼べるものは何ひとつないのだが、水温が低いときなどはバスが浅瀬によってくるため、狙ってみるものもいい。

また、このポイントを狙うならばルアーのチョイスを間違わないようにしたい。

浅い場所なので、ミノー辺りが妥当だが、ペンシルベイトで攻めても、使いやすくていい感じだ。

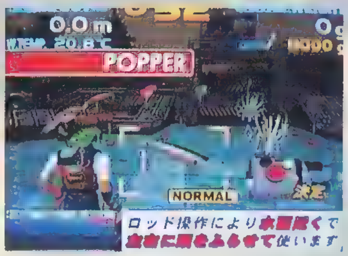
連載3回突破!!

ためになるルアー講座

ためになるルアー講座。略して「たル講」と覚えてくれ。今回はスプーンを紹介だ。

さじを投げろ!!

数あるルアーの中でも有名なのがプラグ、スピナー、そして今回紹介するスプーンの3種類。中でもスプーンは最初に発明されたルアーだけあって最も知名度が高く、多くの人が初めに触れるルアーでもある。今回紹介するのはこのスプーン。ゲットバスには存在しないが、ルアーを語る上では欠かせない存在だ。



ゲットバスにスプーンは存在しないが、釣れないことはない。

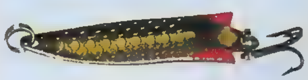
スプーン–SPOON–



スプーンは細長い金属片に針が付いたシンプルなルアーで、名前の由来も食器のスプーンからきたとされている。スプーンの動きを決めるのは楕円形のボディのカーブ具合、重さで、これによって動き方も多様に変化する。

スプーン全般の特性としては、単なる金属片なので重量があり、他のルアーに比べて沈むのが早い、ということが挙げられる。空気抵抗も少なくよく飛ぶので、遠めのポイントを狙うのに向いている。

対象魚は川魚全般。ニジマスなど、マス科、サケ科の魚と相性がいい。ブラックバスも釣れないことはなく、むしろ国内ならばプラグよりもいいくらいである。



これは鱗模様のついたトビー。スプーンにも多くの種類がある。

細腕に秘めた比類なきパワー

さすらいの女バサー登場!!

1面のみだけどちょっと得した気分だね。

ゲットバスに登場するバサーはグラサンを掛けた若造だが、実はもう1人、隠しプレイヤーキャラがいた。

ゲームがスタートしたら、ステージセレクト画面でキャストボタンとルアーボタンを同時に押してみよう。

成功するとプレイヤーキャラが女性になり、ゲーム中のボイスも女性のものになる。入力は完全同時らしく結構シビアなので注意。

なお、1面クリアするともとの男バサーに戻ってしまうのであしからず。まあ、AM1研のちょっとしたお遊び的フィーチャーだろう。

当然ながらどちらでプレイしてもゲーム内容などに変化はない。



ちなみに1面をクリアすると元に戻ってしまう。ゲーム内容には変化はないぞ。



ボタン同時押しでステージを選べば女バサーが使える。

バサ兄いのフィッシング究極大全#5

リール黙示録



そろそろ暖かくなってきたねえ。もうすぐ釣りに行けるかと思うと、俺あゾクゾクしちゃって参ったねこりゃ状態だ。いい感じだ。

ほんじゃま、早速いってみよう。今回のテーマは「リール」だ。

リールはルアー釣りならずとも釣りには欠かせない一品。重要度からいうと命の次くらいになるかな。ただしヘラブナや鮎などの、のべ竿での釣りの場合、重要度は抜け毛1本くらいにまで落ちてしまうのでそこだけ注意してくれ。

ルアー釣りに使うリールは大まかに2種類。スピニングリールとベイトキャスティングリールだ。

一般的になじみ深く、広く親しまれているのがスピニングリール。ロッドの下部に装着する、あの華奢で非対称形のイメージのやつだ。スプールと呼ばれる、糸を巻き取ったドラムが固定式なのが特徴。

一方ベイトキャスティングリールはロッド上部に付けるリール(というか竿の向きを変えているだけだが)太鼓のような形をしたリールで、ゲットバスの筐体に付いているリールはこっちのほう。スプール自体が回転して糸を送り出すのがスピニングリールとの違い。

VF3に例えるならば、スピニングリールは影丸、ベイトキャスティングリールはジェフリーといった感じだ。機動性は影丸、パワーはジェフリーに軍配が上がる。影丸は遠くに飛ばすことができるが、ジェフリーはデカイのが狙える、といったところかね。

ジェフリーのほうがテクニカルで、慣れないと糸がグシャグシャになる「バックラッシュ」が起きやすい。だが最近はバックラッシュしない作りのtbジェフリーがメインなため、気軽に使えるようになった。ちなみにダイヤグラムはジェフリーがかなり有利だ。

また、時代の流れに伴って淘汰されつつある、初心者向けのクローズドフェイスリール(サラ)というのもある。スプール内蔵式で、ボタン1つで扱えるためとても使いやすい。しかしジェフリーに待たれると手も足も出ないため、最近ではあまり見かけなくなってしまった。

影丸はお手軽、ジェフリーはマニアックなイメージがあるが、俺は釣っている感覚が鮮明に伝わる影丸のほうが好きだね。ジェフリーは安定力があってバラす心配は少ないが、どうもリールに釣ってもらってる感じがするんだね。つーか終わり。

●リール別対戦ダイヤグラム

	SP	BC	CF
スピニングリール	＼	3	6
ベイトキャスティングリール	7	＼	8
クロードフェイスリール	4	2	＼

やるんだったら2P側!

RAIDEN FIGHTERS 2

OPERATION HELL DIVE

気になる各機体の判定関係を大公開！そして、今回の攻略&隠しボーナスはいよいよ6面に突入だ！

担当：GED

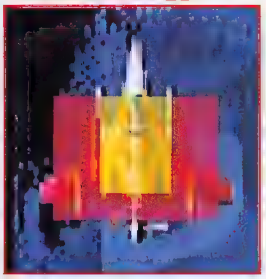
2P側のほうが「かすり」やすい!!

かすりマニアに朗報だ!なんと、同じ機体でも1P側と2P側とでは、かすり判定の大きさに違いがあることが発覚した!ズバリ、かすり判定が大きいのは2P側。これからの稼ぎプレイは2P側が基本だぞ。

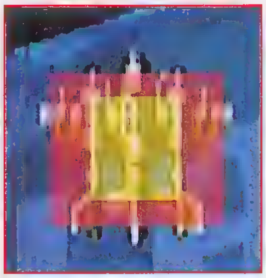
下の当たり判定表には、各機体の1P側の「当たり判定」と「かすり判定」が表示されている。そして、そのかすり判定の上下に4ドットずつ足したものが2P側のかすり判定だ。意外とこの差はでかいぞ。

機体は17機種あるが、「イージスⅣ、イージスⅡC」「ジャッジスピア、ダークソード、ブルージャベリン」「ライデンMK-Ⅱ、ライデンMK-Ⅱβ」という、「装備は違うが同じ型」をしたものは、まったく同じ判定になっている。また、スレイブとフェアリーは、一見フェアリーのほうがやられ判定が小さそうに見えるが、じつはやられ判定の大きさは同じ。さて、君の使用機体はどんな感じ?

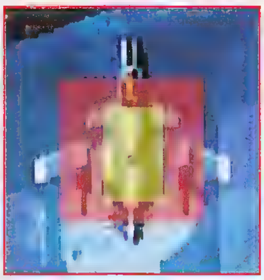
AEGIS Ⅳ



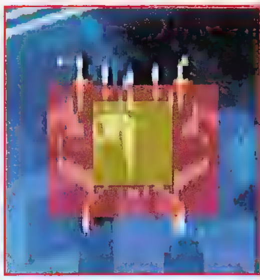
BEAST WING



CHASER 2000



DEATH HEADER

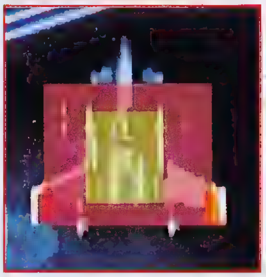


プレイヤー機当たり判定公開!

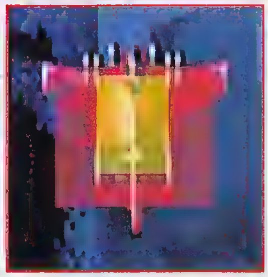
写真の見方

自機中央の黄色い部分は「当たり判定」、赤い部分は「かすり判定」です。
※2P側はかすり判定がさらに上下4ドットずつ大きくなります。

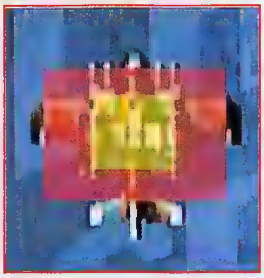
ERASER



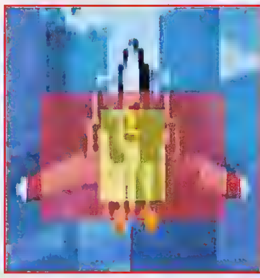
FLYNIG RAY



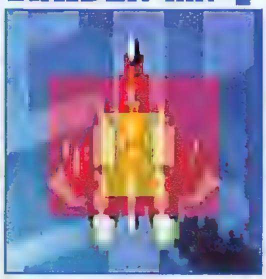
GRIFFIN



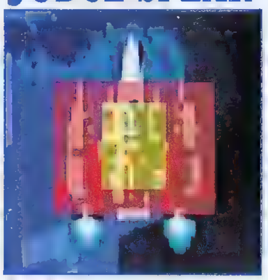
HELL DIVER



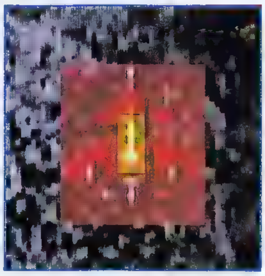
RAIDEN mk-Ⅱ



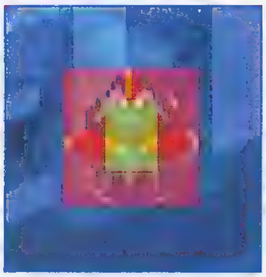
JUDGE SPEAR



SLAVE



MICLUS

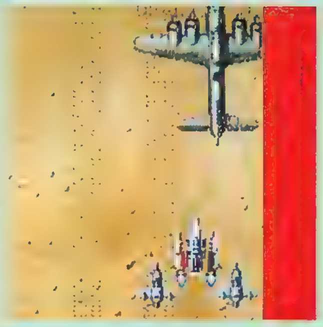


FAIRY



- 「イージスⅡC」は「イージスⅣ」と同じ判定です。
- 「ライデンmk-Ⅱベータ」は「ライデンmk-Ⅱ」と同じ判定です。
- 「ブルージャベリン」「ダークソード」は「ジャッジスピア」と同じ判定です。

ステージ6（砂漠）「隠しボーナス」一覧

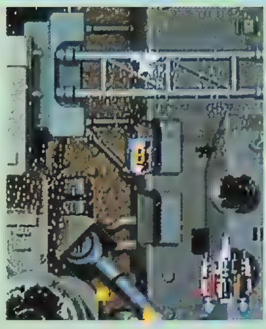


●A10を弾を撃つ前に破壊するとクイックショット。（5000点→5万点）



●ボスの3連砲塔を最初に現れてから画面外に消えるまでに壊すとフェアリー出現。（3カ所）

画面外に消える前に壊せれば、

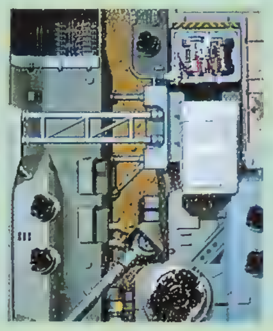


砲塔跡からフェアリーが出現。ボムアイテムを出すのを待ってから取ろう。



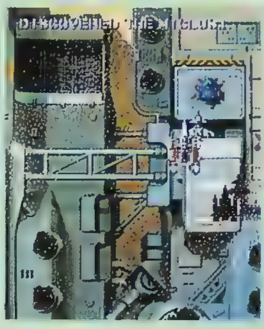
●ボスの砲塔を同時破壊すると10万点。今までのように2つ同時壊しがほとんどだが、3つ同時壊しの場所も（2カ所）ある。

2つだけでなく、3つ同時破壊することでボーナスが入るところも。



●甲板のエレベータから上がってくる戦車を壊さず、しばらく重なっているとミクラスが出現。

エレベータ上の戦車に、しばらく重なっていると…、



戦車が爆発し、ミクラスが出現！

ステージ6（砂漠）攻略

すべての砲台を壊さないと真のラスボスに会うことはできないぞ！

完全に出現を覚えて弾を封じまくれ！

スタート直後のザコ編隊を右上、左上の順に処理したら、すぐに画面右端に張り付いて中型機を撃ちにいく。ショットパワーがあればボンバーはいらない。次いで、左上、右上の順に中型戦車が出現するが、主砲からの速弾にさえ注意していれば、死ぬことはないだろう。

中型戦車×2の後、左にスクロールするシーンでは、画面左端から出現する戦車を片っ端から破壊するために、基本ポジションを画面左下にする。なかには速弾戦車も混じっているので気を付けよう。くれぐれも、右上からのザコ編隊に気を取られて速弾をくらったりしないように。

ボス中央のハッチから戦車が次々と出現する場所を過ぎ、本体の左下まで達したら、今度は右上の砲塔と左下の中型戦車の混合攻撃が始まる。ここは、上の小型砲塔×2を破壊したら左下へ行き、中型戦車を出現と同時に破壊する。重なれば弾を撃たないので、怖がらずにしっかり重なることが大切。

以後の中型戦車も同じで、「主砲以外は重なれば弾を撃ってこない」という性質がある。小型砲塔やザコ戦車も「重なれば撃ってこない」ということを思い出してほしい。基本だが、この面ではかなり重要なテクニックとなる。

画面右に3連砲塔が見えるシーンでは、ボンバーを2、3発使ってでも3連砲塔を壊しておくこと。ここでこれを破壊しておけば後が楽になるし、このとき出現するフェアリー×2からボンバーを2つ回収できるので、惜しまずに使ったほうがいい。

本体の左上あたりまで進むと、逆L字型の編隊を組んだザコが右上、左上、右上の順に出現する。この直後に左端から中型機が出現するので、L字編隊ザコ×3を片づけたら左端に張り付き、中型機をクイックで破壊してしまおう。

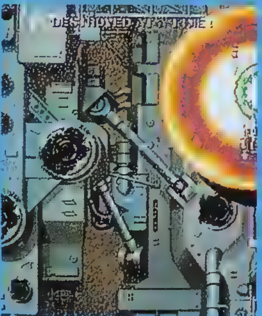
ボスの上部（ボス戦車前面）以後のシーンは、自機の後方から砲塔や戦車が出現することが多いので、出現位置を知らないということは即、死に直結する。とにかく出現順を覚え、出現即破壊を心がけるしかない。



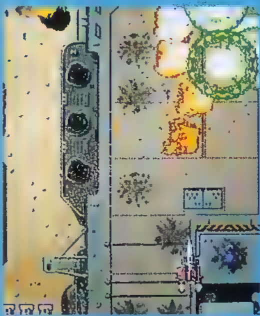
序盤の左へスクロールするシーンは、左端に張り付いて戦車を出現と同時に壊していく。とくに速弾戦車は要チェックだ。



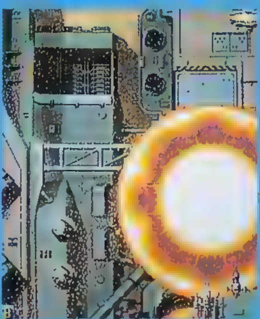
中型戦車が完全に姿を現してしまうと、すべての砲台の弾を封じきることができない。出現位置で待ちかまえ、重なって片っ端から壊してしまおう。



3連砲塔は、ボンバーを使ってでも壊す。ちゃんと両方に爆風がかかるように落とすこと。



ここのミクラスは、いったんスクロールアウトさせ、次に見えたときに回収してもいい。



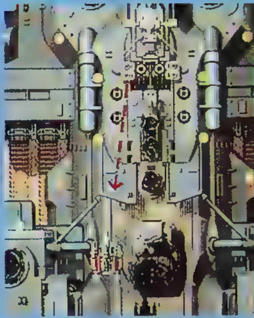
ボス上部はかなり危険。手堅くいくなら、右上の小型砲台を破壊したあと、下でボンバーを使ったほうがいい。

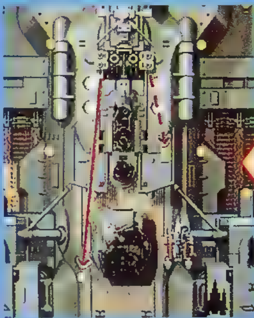


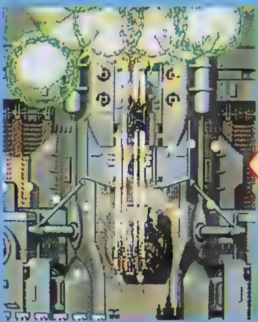
2匹目のミクラスの直後。上の中型戦車やザコ戦車は速攻で破壊するが、勲章の回収は後回し。右下の中型戦車を破壊した後で回収しにいこう。

STAGE 6
BOSS

SAND LOBSTER


①この連射弾が見えたら、次の速弾を誘導するために左へ。


②速弾を撃たれたらすぐに右へ切り返し、次の速弾を右に誘導する。

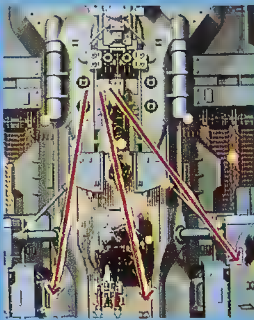

③そして中央に戻り、正面の隙間で撃ち込むのだ。

パターンさえ覚えれば第1形態は簡単

ではまず、第1形態の攻撃から順を追って見ていこう。

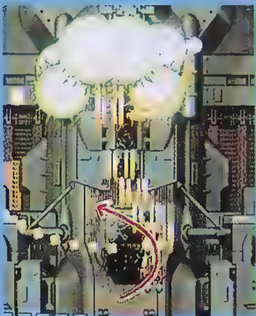
最初は本体の正面で撃ち込む。そして、4方向に連射弾が発射され始めたら、連続写真①～③のように速弾を左右に誘導してボス本体の正面に隙間を作り、そこでしばらく撃ち込む。

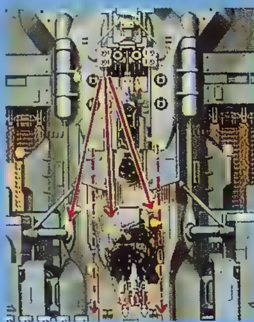
4方向に連射弾が発射された直後、写真④のように中心部から自機を狙って遅い3WAYを撃たれるが、これは撃たれたのを見てから少しずつ自機の位置をずらしてかわせばいい。


④中央で待ち、自機を狙う3WAYがきたら少しずつ動いてかわす。

写真⑤の扇状の速弾は、正面でタイミング良く切り返すだけ。ジャッジのようにスピードの速い機体なら楽に切り返せるはずだ。

写真⑥の攻撃はボスの正面（連射弾の間）で撃ち込む。このとき、2回3WAYを撃たれるが、弾速は遅いので落ち着いてさえいれば問題ないはず。ただ、スピードの速い機体は操作ミスによる事故に注意してほしい。

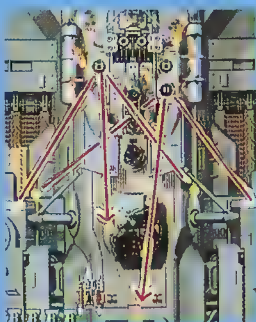

⑤正面で「右・左・右・左…」と交互に切り返す。


⑥正面の隙間で撃ち込みつつ、遅い3WAYをかわす。狭いので、操作ミスのないように注意。

ちゃんと撃ち込んでいれば、そろそろ第2形態になるはず。もし次のワイドショット連射攻撃がきても、ボスの正面が安全地帯になっているのでそこで撃ち込めば第2形態になるはず。

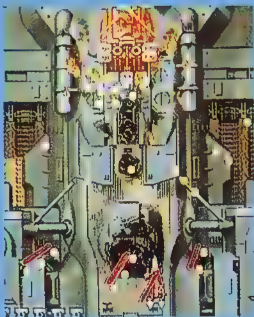
第2形態の最初の攻撃は、4つの砲塔からの3WAY連射。連射はしてくるが、写真⑦でも説明している通り、各砲塔の初弾だけを見ていれば問題ない。4つの砲塔はそれぞれ撃ち始めるタイミングが違うので、計4回の避けをすればいいだけだ。ただ、あまり大きく避けてしまうと、あとで避けるスペースがなくなってしまうので、なるべく少ない移動でかわすこと。

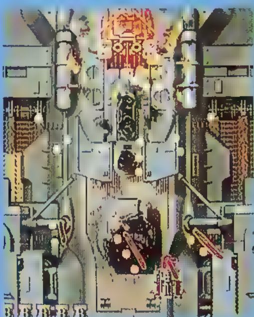
これまでの攻撃は、ただパターンさえ覚えてさえいれば比較的簡単だったが、次の攻撃からは弾避けが必要になってくる。


⑦見るべきは弾は、各砲塔からの初弾だけ。計4回の横移動でかわすのだ。

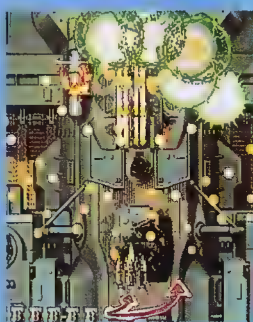
ここでボンバーを使えば楽!

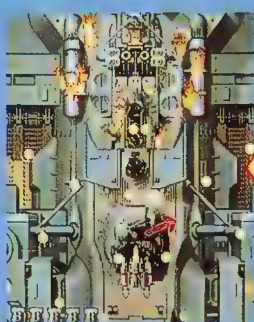
写真⑧、⑨の攻撃は、弾の並びに逆らわず「右・左・右・左…」とかわすのが基本だが、場合によっては逆目のほうに抜けたほうが楽な道（隙間）も存在する。この見極めは慣れてもらうしかないので、手堅くクリアを目指すなら、ここでボンバーを使うことをオススメする。


⑧まず最初は、左の砲台からこの並びの弾が発射される。当然、これは右に抜けたほうが楽。


⑨次に右の砲台がこの並びの弾を撃つ。これは左へ。こうして、並びに逆らわずに避けるのが基本。

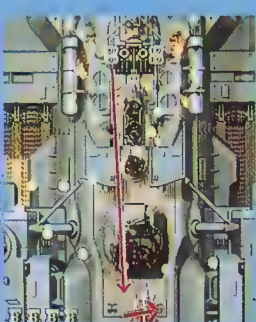
写真⑩の中央の弾は自機を狙っているので、少しずれてその脇の隙間に入り、写真⑪ようにすぐに横へ抜けよう。最初の避け（写真⑩）のとき、もう一つ横の隙間に入るのもいい。これだと2度目の避けがいらないからだ。


⑩中央の弾のすぐ脇に入ってもいいし、もう一つ横の隙間に入ってもいい。


⑪中央の隙間に入った場合、そのままだと行き止まりなので、途中で横に抜けること。

扇状に弾をばらまく写真⑫の攻撃は、初弾を見て1キャラ横にずれればいいだけ。2回目も同様に少し動くだけでOK。このへんでそろそろボスを破壊しているはず。

このボスで難しいのは、写真⑧から⑪にかけての攻撃なので、慣れないうちは、⑧のときにボンバーを使ってしまったほうがいい。写真⑪の弾は避けなければならないが、これだけに集中していれば難しくはないはず。


⑫撃たれたのを見てから、1キャラ分だけ自機をずらしてかわす。もう2セット目の攻撃も同様にかわす。

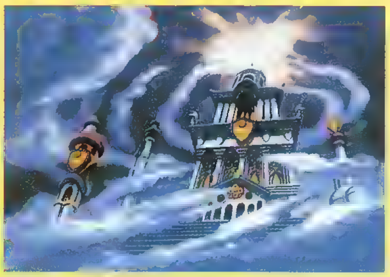
アゲート山脈
（サファイアSTAGE）





エンシャントドラゴンの一族が住むといわれ、ジェムストーン最大の山々が連なる。ドラゴンの魔力を身に付けるため、サファイアが現在修業中。

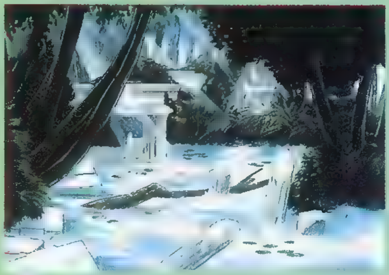
国家の城
（パーズSTAGE）





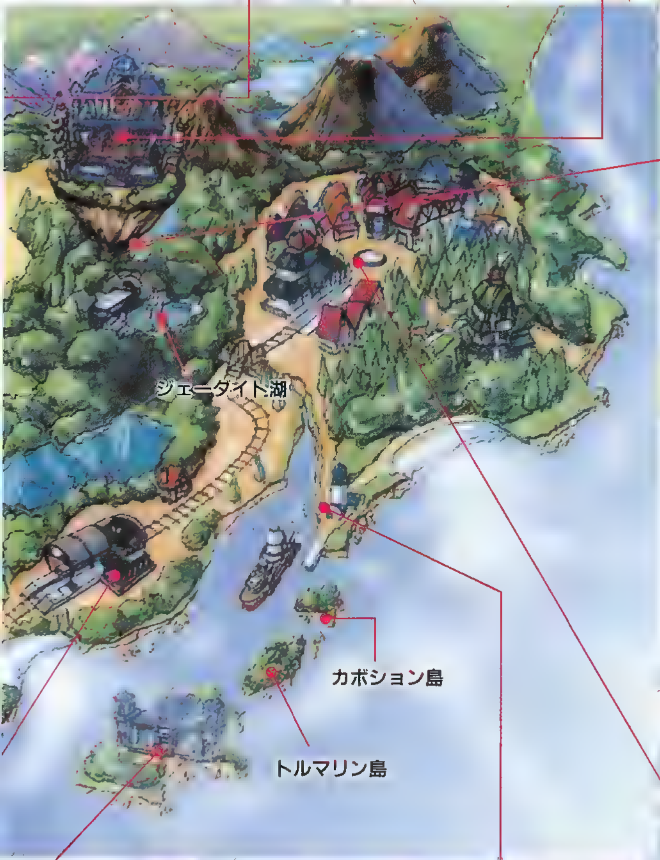
ジェムストーン王国の国家権力の中枢がある浮遊城。権力の実権を握る「パーズ」、そして彼の所属する「魔法ギルド」の実力者が集中している。

黒曜石の森
（ビーSTAGE）





王都ペンデロークの南西に広がる森。ビーのようなバケウサギや不思議な動物が沢山住んでいる。従って、狩人以外の人間は恐れて近づかない。



妙に豪華

PuchiCarat

ジェムストーン王国の世界

今回のプチカラットは、熱心なプチカラファンのために、特別版設定特集と参りたい！異様に念入りに設定された、プチカラットの世界を大公開しちまおうってワケだ！タイトーの開発スタッフ描き下ろしによる、本邦初公開のイラストをぜひあなたに！

担当：プチカラット
Thanks for…
Atsushi Taniguchi
Takahiro Fujito

プチカラットの世界

『プチカラット』の舞台は「魔法の力」が台頭している世界。妖精やドラゴンが生息し、不思議と神秘に溢れた世界なのである。「ジェムストーン王国」で起こった、魔法の秘石の争奪戦を描いたのが、今回のお話である。

そこは魔法の力（主に黒魔術系）を絶対視した国家が政権を握っており、機械文明を極度に排斥する政策をとっている。

また、今回の話には出てこないが、ジェムストーンの他にも、インクルージョン帝国（機械文化が進化した軍事国家）、ベーゼル共和国（交易で成り立つ砂漠の国）、ルチル王国（田舎）などが存在しているぞ。

バケット灯台
（シーモンドSTAGE）

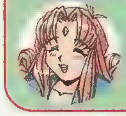




ペンデローク内の運河に通じるアルマディン湾に入る船の安全を守るための巨大なガス灯。落ち行く夕日も美しいこの湾内に、シーモンドが出没する。

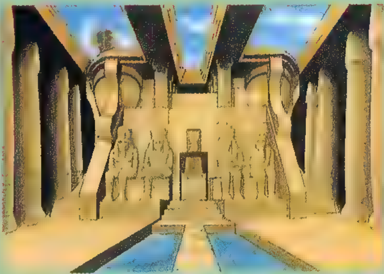
ペンデローク
（アクアSTAGE）





ジェムストーン王国の首都で政治、経済、そして魔法文化の中心地。科学文明、機械の類はないに等しい。アクアの住むベリルマリン家などがある。

シンハライト砂漠
（バトラ子STAGE）





謎の遺跡が存在する砂漠。「ベーゼル共和国」へと続く交易路が通っている。妙な風体をした異世界の女王が出没する、まっことと不可思議な土地。

ブリリアント市
（ラルドSTAGE
パール&デールSTAGE）







王国で最も物流が多い商業拠点。国内各地の名産を集めたバザーが毎日開催され、パール&デールの露店（薬屋）もここに出店されている。



ブリリアント市は王国一機械文明が浸透している場所としても有名。腕の良い機械職人も多く、秋◯原みたいに「謎のジャンクショップ」もある。

シザーズ市
（シストSTAGE）

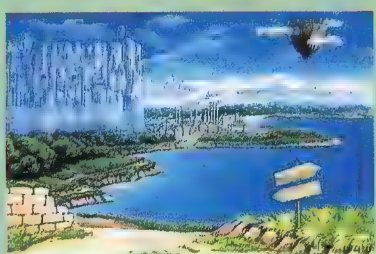




酪農、農業などが主産業の田舎町。機械文明がほとんど入ってきてない土地で、緑と花に囲まれた、美しい風景を誇っている。



ファセット市
（ガーネットSTAGE）
（ペリードットSTAGE）





炭鉱によって成り立つ地方土地。付近からは良質の鉱石が採取でき、鉄鉱石を使った製鉄業も盛んである。ここからガーネットは冒険に出発する。





ガラの悪い炭坑夫が多数暮らしているせいか、同市はあまり治安がよろしくない。そんな荒くれどもが集うのが、ペリードット経営の地下バーだ。

オールドマイン駅
（ルコSTAGE）





ペンデロークとファセットの間にある小さな町の駅。上流階級の別荘などがあるため、駅自体は立派だ。この付近にルコ&クミクミー派が出没。

マーキーズ島
（オパーSTAGE）





オパーの邸宅がある、コーネルピン諸島の中では最大の島。島の唯一の建造物であるオパーの邸宅は、凄まじく彼の趣味が凝縮された濃い作り。

とにかくプレイしてみて！

Bass Angler™

今回はゲームの流れを追って紹介してみよう。

担当:SHO

モード選択

お金を入れてプレイを始めると、3つのモードを選ぶことになる。

3つのゲームモードは、

- ●ビギナーモード
- ●トレーニングモード
- ●トーナメントモード

がある。

ビギナーモードはゲーム中に遊び方の説明が表示され、初心者でもわかりやすくプレイができる親切設計だ。

また、ビギナーモード専用の湖（入喰湖）になっているので、通常の湖よりも多少釣れやすくなっている。

トレーニングモードは3つ用意されている湖（琵琶湖、霞ケ浦、河口湖）の中から好きな湖を選んでプレイできる。トーナメントモードは3つの湖を転戦するトーナメントに出場する上級者向けモードになっている。

今回は、トーナメントモードでプレイしたときの流れを追っていこうと思う。



初心者はビギナーがオススメ

ポイントセレクト

釣り場である湖の選択が終わると、地図が出てきて、ポイントを選択することになる。

ここでは、時間・季節・天候などによって釣れるポイントが変化するので、いつも釣れる場所が同じというわけではない。

時間・季節・天候にあった場所を見極めつつ、ポイントを選ぼう。



湖を選んでから、



ポイントを選ぶ。

ルアーの選択

ポイントを選び終わったら、次はルアー選びだ。

ルアーは大きくわけて7種類のものがあり、

- ●ポッパー
- ●ペンシルベイト
- ●クランクベイト
- ●バイブレーション
- ●シャークベイト
- ●ワーム
- ●グラブ

以上のルアーの中から選ぶのだ。

それぞれルアーの動きが違うので、場所や時間にあったルアーを選択する必要がある。また、1つのルアーにつき、4種類の模様が用意されている。

レバーの左右でルアーを選択し、使いたいルアーを選んだ後、レバーを上下に入れることによってルアーの模様を変えることが可能なのだ。

ルアーの模様（色）は天候や時間などで効果がことなる。例えば、天候が晴れのときには、水中が明るいため派手な色のルアーはバスに警戒されやすい。よって、地味な色のルアーを選択したい。

逆に天候が曇りなどの暗いときには、派手な色のルアーでバスの興味をひいてやるといい。

ルアーの選択が終わると、ビギナーモードのみ、ルアーの動きを教えてくれる画面が表示される。

ルアーの動かし方がわからないときは、ビギナーモードで覚えてから使うといいだろう。



同じルアーでも、



色を変えることによって、違うルアーとなる。



ルアーを選択すると、



動かし方の説明が出る。

キャスティング

専用リールの左右でキャストする方向を選択して、リールの右にあるキャストボタンを押す。

1回ボタンを押すとキャストする強さを示すゲージがでるので、自分がキャストしたい強さを決めてキャスティングとなる。



キャスティングゲージで距離を決めよう。

釣り画面

さて、ここまで来たら後は実際にバスを釣り上げるだけだ。

キャストした後は、ハンドルを回してルアーを小魚のように動かしてバスを誘う。

このとき、水中にあるルアーの動きは画面の左上に表示されるので、ルアーの動きはダイレクトに見ることができ、レバーを動かしたり、リールの強弱によってさまざまな動きをさせることが可能だ。

そうこうしてリールを巻いていると、「アタリ」がくる。「アタリ」が来たときにはルアーが表示してある所が点滅し、レバーにも振動がくるのですぐに分かるはず。



画面左端のルアーを見て、アクションを加えると、



そのうち「アタリ」がくる。

「アタリ」が来たらレバーを手前に引きつつ、リールを巻いて「フッキング」が成功したら「ヒット」となる。

「フッキング」をするときに注意したいのが、糸がたるんでいてはいけないということ。糸がたるんでいると、フッキング動作が素早く伝わらないため、うまくヒットしないのだ。

フィッシュオン

バスがルアーに食いついたら、そこからバスと格闘の始まりだ。

バスがかかると、リールが振動し、ハンドルが重くなるので、簡単に釣れるというわけではない。

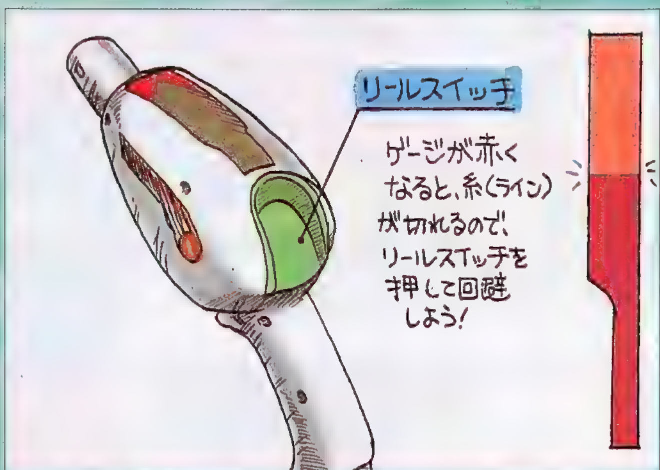
ヒットしたら、画面の右端にあるライン（糸）のテンションゲージが激しく上下する。これは、糸の強度を示していて、赤いゲージが頂点に達するとラインが切れてしまうのだ。

バスの大きさによって、その度合いは変化するのだが、大物がヒットすると、一気にゲージが赤くなる。

ラインが切れそうなときには、リールについている「リールスイッチ」を押すのだ。

このスイッチは、押すとラインがフリーの状態（糸が出ていく状態）になるので、ラインブレイクを防いでくれる。

バスが暴れればその分、バスが疲れてくるので、だんだんハンドルが巻けるようになるので、根気をもってバスとの格闘に臨もう。



リールスイッチとラインゲージのポイント

釣り上げた後

見事に魚を釣り上げることができたら、大きさ、重さを軽量される。



バスを釣り上げた！

その際、釣った魚に応じて、制限時間が増加するのだ。バス以外の魚が釣れたときには、制限時間があまり増えないが、大物であればそれなりにタイムは増えるので、しっかり釣り上げよう。



バス以外の魚も釣れるが、増加タイムが少ない。

その他

その他にも、釣り上げたあとに、ルアーやポイントを変更することができる。

キャスト前のプレイ画面で、リールについているリールスイッチを押すと、ルアー選択、ポイント選択、釣った魚の確認（ライブウェル）という3つの項目が表示され、レバーの上下によって、選択することができる。

ここで出てくるライブウェルとは、釣った魚を見ることができるモード。

これといって見なくてはいけないということはないが、釣った魚を見てみるのも一興というものだ。

とりあえず、すべての流れを紹介してみたが、実際にプレイすればすぐに覚えられるはずなので、どんどんプレイして見てほしい。

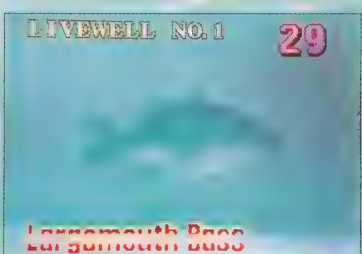
次回は、ルアーの細かい所を攻略していく予定なのでお楽しみに！



ポイント移動を選択すると、



ポイントを変更することもできるのだ。



釣った魚を鑑賞することができるぞ！

動物好きにはもう我慢できません



子供の成長を見ていくだけでも楽しいのに、可愛いペットたちまで登場。クイズも強力だ!

担当:KAL



MAP画面
パラメーターはここで確認

1年間の区切りごとに表示されるMAP画面。ここでは、子供のパラメーターの確認ができるほか、これまで育てたペットの種類と数、そして子供とペットの相性などがわかる。相性が悪いとペットは逃げてしまうのだ

DATA

- ●発売予定:3月
- ●ジャンル:クイズ
- ●メーカー:ナムコ
- ●開発状況:100%

MAKER COMMENT

クイズ形式、イベント内容がすべて一新!!今度はペット収集も加わり、ハマリ度大爆発です。どんな娘に育てるか?それはアナタ次第!それからどんなペットが登場するのか?お楽しみに!全部のペットを見よう。

子供もペットもどっちもかわいい!両立はできるのかな?

はやくもあの子育てクイズの続編が登場だ。"2"がまだまだ現役くんで稼働中だが、これが出てしまってからは、もうペットから目が離せないぞ。あぁ、もちろん子供もね。



まずはここからだよね。足の速そうな名前ってどんなんだ?

内容は"1"、"2"と同じくクイズに答えて養育費を稼ぎ、子供を育てていくというもの。正解した問題のタイプによって子供のパラメーターが変化するので、いったいどんな風な子供に育っていくのか、これがなかなか見当がつかずわくわくするのだ。

じゃあ、子供はまったくランダムに育っていくのか?というとそうでもなく、1年ごとに起こる、クイズとは違ったさまざまなイベントにどう対処するか、である程度好みの方向へ修正することは可能だ。選択肢をみれば、結果どんなパラメーターがUPするのかだいたい見当がつくので、自分の方針にそって選んでいくのがいいぞ。

ただし!今回はクイズの正否やイベントの結果が、ペットと子供の相性にも影響を及ぼす点に注意!相性が悪いと、ペットは逃げてしまうぞ。

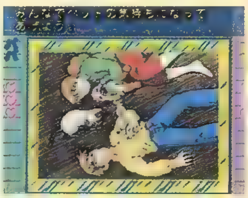
今度は動物だ!



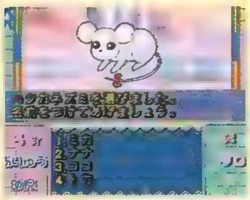
そう、今度は動物なのだ。ゲーム中、犬や猫などの日頃親しんでいる可愛いやつから、「おいおいそんなのペットにするのかよ」というようなやつまで、いろ～んなペットたちが登場する。

とりあえずゲーム開始時に最初のペットを選べるのだが、これがまたどれにするか結構悩める。選んだペットによって子供のパラメーターにも影響があるようなので、ペット重視か子供重視か決めて遊んだほうがいいかも。

またペットにも専用イベントがいくつもあり、選択次第で仲良く付き合っていけるかどうかがかわってくる。あんまり相性が悪いと、ペットは逃げ出してしまうのだ。今回は、その脱走後を紹介しよう。



ねこがご飯を食べなくなってしまったんで、こうなりました。



ううう…か、かわいい!名前もちゃんと考えてあげよう。



我が子の行く手にはさまざまな困難が立ちはだかる。クイズに答えるだけでは、子供もペットも育たないのだ。

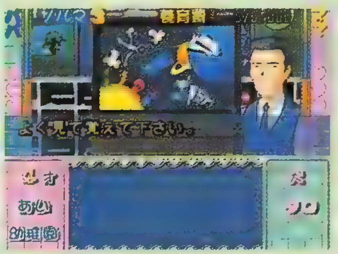
なかでも左に掲載した新・イベント問題が激難度!!中央の絵がスロットのように3つに分かれて回転しており、「さあ、止まったら何の絵が完成するでしょう」という問題なのだが、3カ所すべてにきちんとパーツがある絵と無い絵を見極めないといけないのだ。



戦慄の幼稚園入試!完成するのは…パター?

前作最強の絵覚え問題も元気に再登場。こちらも絵の密度がなんだか濃くなっている ような気がして、嬉しいかぎり(泣)。

子供のパラメーターを変化させられる選択イベントは、どれも一度は選んでみたいものばかりで楽しみだ。







う～ん、おもわず真剣に悩んじゃう。かばってあげたいけど結果が気になる妙な選択もあったりして…。

タイトー名作キャラ勢揃い



タイトーのおなじみキャラが大活躍する
ファンタジックパズルの登場だ！　担当：京城

パズルボブルシリーズで有名なタイトーが新たに世に送り出すパズルゲーム、それがこの『ぽっぷんぽっぷ』。浮かんでいる風船群（ターゲット風船）をどんどん消していくことが目的となる。

基本は、手持ちの風船を発射して、同じ色の風船にくっつければ割れて消えるといういたって単純なもの。

従来のパズルゲームとは少し毛色が違い、インベーダーのようなシューティング要素もあり、誰でも気軽に遊べるゲームになっている。



1人でぱずるモードでプレイ中。巨大なぜんちゃんが邪魔をする。

DATA

- 発売日／未定
- ジャンル／パズルアクション
- 操作／2―2
- メーカー／タイトー
- 開発状況／80%

MAKER COMMENT

「レインボーアイランド」のバビー、「奇々怪界」の小夜ちゃんなど、タイトーゲームのおなじみのキャラクターたちが繰り広げる、ファンタジックパズルアクション『ぽっぷんぽっぷ』が新登場！「プチカラット」「パズルボブル4」に続くタイトーパズルゲーム第3弾として近日登場予定です。お楽しみに！

操作方法と基本ルール

操作は2方向レバー1本とボタン2つ。レバーの左右で自機の移動、Aボタンで風船を発射し、Bボタンで発射前の風船を回転させることができる。

同じ色の風船を3つ以上くっつけると、風船を消すことができ、画面中の風船を全部消すと面クリアとなる。

発射した風船は雲にぶつかると停止し、そのまま雲といっしょに移動する。常に雲は左右どちらかに移動していて、画面の端にたどり着くと一段下がり、下がってきた風船、または雲が画面下のラインを越えるとゲームオーバーとなってしまう。

また、風船をたくさん割ったり連鎖したりすると、プレイヤーの手助けをしてくれるアイテム風船が出現するなどのフューチャーもあり、ゲームを存分に盛り上げてくれる要素も多い。



風船は横にしても発射できる。うまく使いこなそう。

3つのモードで盛り上がる

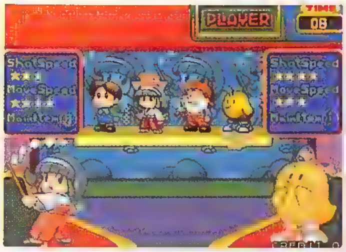
ゲームモードの種類は「ぱずる」「1人で対戦」「2人で対戦」の3種類。

●ぱずる

雲に配置されているターゲット風船を割っていくモード。画面中すべてのターゲット風船を割るとステージクリア。

スタート時にゲームの難易度をやさしい、ふつう、むずかしい、から選ぶことができる。やさしいは5面でゲーム終了で、他の2つは21面までゲームは続行する。

2人でプレイした場合は協力してターゲット風船を割っていくことになり、基本的には1人でプレイするときと内容は変わらない。



キャラの中からプレイヤーを選ぼう。小夜が強いかも。

●1人で対戦

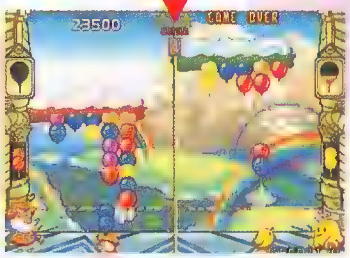
CPUキャラと対戦して勝ち抜いていくモード。勝負は1本先取で、先にターゲット風船を全部割ったほうの勝利となり、相手がゲームオーバーラインを越えてしまった場合も、こちらの勝利となる。

このモードでは、連鎖したりたくさん消すと、相手側に風船を送り込むことができる。多くの風船を送り込むのが勝利の秘訣だ。

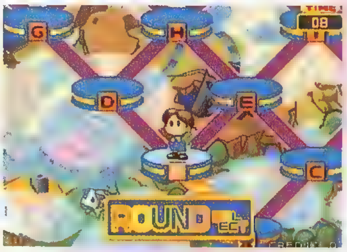
●2人で対戦

1Pと2Pでの3本勝負で2本先取したほうの勝ち。基本は「1人で対戦」と同じ。

とにかくとっつきやすいゲームなので、ゲームセンターで見かけたら気軽にプレイしてみてほしい。

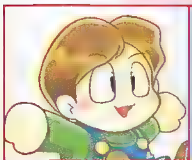


対戦するときはこの画面。1P側大ピンチでドキドキ。

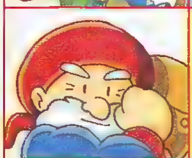


ぱずるの面セレクト画面。面数はなんと、全137面！

選べるキャラは4人



バビー（from『レインボーアイランド』）



ボブ（from『ドンドコドン』）



小夜（from『奇々怪界』）



ティキ（from『ニュージーランドストーリー』）



次号で、詳しく解説するよ！

NEW GAME 初弾

カンタン操作でハマる面白さ

魚ポコ

うおぽこ

こんなにわかりやすいけど、戦略性はあるしスコアも熱い。やさしいので気軽に遊べるよ!

担当:石井ぜんじ

ありがちな落ち物パズルが多いなか、ちょっと変わった雰囲気のパズルゲームが登場する。それが、あのケイブの「魚ぽこ」だ。名前からして、みょ~な感じがするだろうが、さっそく、どんなゲームなのか、紹介していこう。

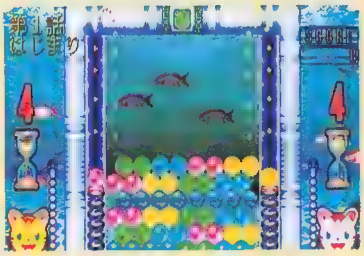
あそびかた

ゲームのルールは単純。同じ色の玉を3つ以上そろえて消していけばいいのだ。でも、操作方法が変わっている。ボタンなしのレバーのみ。玉は、レバーを下に引いて力を調節し、打ち出していく。まさに、「落ちゲー」ならぬ、「打ちゲー」なのである。

玉を打ち出すと、パチンコ(というよりはスマートボール?)のように飛んでいって、玉の集団にぶつかる。そして転がっていって、着地したところに同じ色が3つ以上あると消えるというわけだ。1面ごとのパズル形式で、2人同時プレイも可能。相手に勝つのではなく、じっくり自分のペースで面クリアを楽しめる。こんなところも魅力の1つだね。

クリアに手間取っていると、床が1打ごとにせり上がってくる。その結果、玉が枠から上へはみ出てしまうとゲームオーバーだ。

各面、特殊な玉などが絶妙に配置されているから、攻略要素も高い全30ステージを、キミは果たしてクリアできるかな?



2人プレイの場合、両側から玉を打っていく形になる。お互いにコミニュケーションを取りながらプレイしないといけないぞ。

DATA

- ●発売日/発売中
- ●ジャンル/パズルアクション
- ●操作/レバーのみ!
- ●メーカー/ケイブ(開発)
ジャレコ(販売)
- ●開発状況/100%

MAKER COMMENT

レバー1本だけの簡単操作!タバコを吸いながら気軽にプレイできちゃう、新感覚のパズルゲームです。思ったところに玉を打ち出して、30面制覇を目指そう!ひとクセもふたクセもある特殊玉を利用することが攻略の近道。打ちゲーの神髄を存分に味わってくださいね。

(ケイブ企画管理課　平澤)

●特殊玉の数々●



殻玉

隣の玉が消えると、同じ色になる



六角玉

絶対に消えない玉



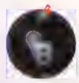
同化玉

直接ぶつけた玉と、同じ色になる



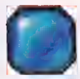
矢印玉

消すと、矢印の方向に床が動く



爆弾玉

ぶつけると爆発し、周囲の玉をまきこむ



氷玉

直接ぶつけると割れて消える

不思議な魅力「魚ポコ」ワールド

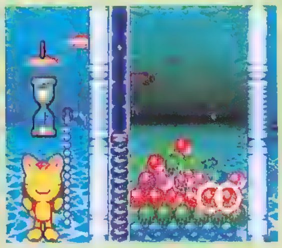
魚ポコの良いところは、やっぱり玉がガラスのように割れる音。砕けた音もいいけど、そのあと泡になってブクブクと消えていく。この感覚を、ぜひ感じてちょーだい(ちなみにAOUショーでは、レバーが猫の手になっていた。いわゆる肉球レバーだ)。

一応、ストーリーはステージが進むごとに、潜水艦が深海に潜っていくということになっている。これで猫が出てくる理由も納得だ(…って、んなわけねーだろ、スシ猫じゃあるまいし)。

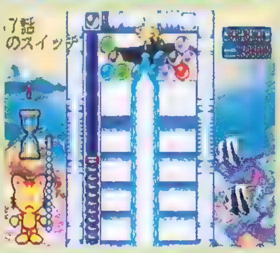
この奇妙なクセになる「魚ポコワールド」をぜひ感じてほしい!



6面ごとに、このようなデモ画面が登場。深海へと降りていく。



殻玉は、隣の玉が消えると、同じ色に変化する便利なアイテムだ。ほら、この通り!



困ったときは潜水艦ーうまく潜水艦に玉を当てれば、レーザー照射で一気に破壊だ。

「魚ポコ」の心得4カ条にゃ

①思ったところに玉を落とせるようにしよう(左のバネ・鎖を目安に目測で調整)

②第~話の題名はヒントになっている

③次の玉の色を考えて落とそう

④パズルゲームなので、各面の攻略パターンを考えよう(あたりまえ!?)



アミューズメントメディア総合学院 98年4月 いよいよ

大阪校開校

夢のままでは終わらせない。
キミの明日を応援したい。



締め切り迫る！

98年度第一期生願書受付中！

現場直結主義でクリエイターを養成

大阪校・本科【全日制】

- ゲームクリエイター科（2年制）
- CGアニメクリエイター科（2年制）
- 声優タレント科（2年制）
- コミック科（2年制）
- ノベルス・ライター科（2年制）

大阪校開校記念
第一期生特典！
第一期生特別奨学金を
入学者全員に授与！
入学者全員・東京ゲームショウ
見学ツアー開催！

夢に間に合う
今年度最後のチャンス！
進路集中相談会
3/15(日)~3/20(金)
会場／大阪校開校準備室
10:00開始 14:00開始の2回

大阪校 才能発掘学院 東京校

アミューズメントメディア総合学院

【大阪校開校準備室】〒564-0052 大阪府吹田市広芝町10-40水川ビル9F TEL.06-386-0266 最寄駅／地下鉄御堂筋線「江坂」徒歩2分
【東京校事務局】〒150-0011 東京都渋谷区東2-29-8 TEL.03-3406-5050 最寄駅／JR山手線・埼京線・営団地下鉄日比谷線「恵比寿」徒歩5分　東急東横線「代官山」徒歩7分

■学費が心配
■親の理解がほしい
■プロになりたい

そんなことならすぐ電話
資料請求・説明会・進路集中相談会の
お申し込み、お問い合わせも

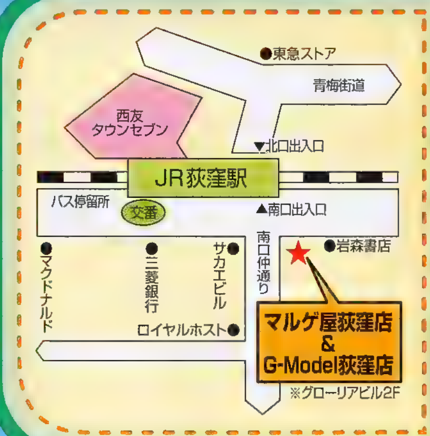
大阪校・入学ホットライン開設中！
フリーダイヤル 0120-41-4648
入学相談 毎日受付中！

入学案内 無料進呈
【申込方法】官製ハガキまたはFAXにて下記項目を明記の上、下記宛先までお申し込みください。
1.住所、2.氏名、3.年齢、4.学校・学年、5.電話番号、6.志望校（東京・大阪）7.志望学科、8.雑誌名
■ハガキ：〒150-0011 東京都渋谷区東2-29-8 アミューズメントメディア総合学院 ゲーメスト©係
■FAX：03-3406-5070

〈ホームページ開設中〉学院の詳しい情報をお届けします。 http://www.amgakuin.com/

G-Model荻窪店

マルゲ屋の新作グッズが続々登場予定！ただいま、猛スピードで制作中で〜す！



オープニング記念イベント

- 3／21…グランドオープン記念「鉄拳3」大会 PM2:00〜
- 3／22…マルゲ屋杯「KOF'97」大会 最終予選AM11:00〜 決勝PM2:00〜
- 3／28…「マーヴルvsカプコン」大会 PM2:00〜
- 3／29…「エアガイツ」大会 PM2:00〜

イベントにはゲーメストライターが来るよ！



3月21日(土)

Walk up! Walk up! G-Model in Ogikubo.

マルゲ屋荻窪店コンシューマー化計画進行中

マルゲ屋荻窪店は3月15日（月）〜25日（水）まで、店内改装のためお休みさせていただきます。そして3月26日（木）AM7:00から「鉄拳3」をバーンっ!!と用意してお待ちしております。アーケード&コンシューマー、無敵のマルゲ屋がここに生まれる!!

©MINE YOSHIZAKI / SHINSEISHA

グランドオープン迫る!!

マルゲ屋本部 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 TEL.03-3293-9069

毎号、アニメ、ゲームなどの個人情報が
1200件以上掲載!

クロスマーケット X-MARKET

ゲーム、アニメ世代の個人情報マガジン

定価420円(税込)

みんなクロスマーケットで見つかります!

特集 すばらしきフィギュアの世界



4月情報号は3月25日発売!!

キミも情報を載せよう!

「一緒に同人活動したい」「あのアニメが好きな人と友達になりたい」「自分たちのサークルで作った同人誌を売りたい」「僕が作ったホームページを見て!」など、みんなからの個人情報を募集しています。掲載サイズによっては、自分のイラストや写真なども一緒に掲載できます。

●応募の仕方

応募用紙を使用し(コピー可)、必要事項を書いてください。原則、すべて有料掲載となります。料金の支払い方法は、郵便為替でのみ受け付けておりますので、申し込み用紙と同封してお送りください。
C、Dサイズで掲載を希望する場合場合は、イラスト(7cm×7cm)や写真の同封を忘れずにお願いいたします。

●掲載サイズ●

掲載時のサイズを、以下の4種類から選べます。

Aサイズ(小):ネーム60字程度。イラスト・写真不可。掲載料1000円
Bサイズ(中):ネーム150字程度。イラスト・写真不可。掲載料2000円
Cサイズ(中):ネーム50字程度。イラスト・写真可。掲載料2000円
Dサイズ(大):ネーム160字程度。イラスト・写真可。掲載料4000円

●住所公開・非公開について●

直接あなたに連絡がいくようにする「ダイレクト」と、一度編集部で郵便物をあずかり、そこからあなたへお送りする「転送サービス」の2種類があります。「ダイレクト」の場合は申込用紙の「連絡アドレス」欄に住所や電話番号、Eメールなど、公開できる連絡先を書いてください。「転送サービス」を希望の方は、「連絡アドレス」には何も書かないでください。

●原稿を書くときの注意●

■文字は丁寧に、なるべく濃い筆記用具でお書きください。 ■イラストを同封される方は、7センチ×7センチのサイズで書いてください。 ■数字は1マスに2文字書いて構いません(半角扱い)。 ■特殊な文字は掲載できない場合があります。 ■文章中のスペース、改行などは変更する場合があります。■Aサイズの人で連絡先を公開希望の方は、この欄ではなく本文に連絡先などをすべてご記入下さい。Aサイズにはこの欄はありません。 ■「連絡先アドレス」を公開する人は、「公開用氏名」欄か「連絡先アドレス」欄に必ず本名を書いてください。ペンネームだけでは本人に郵便物や電話が届かない場合があります。

●こんな内容のものは掲載できません!●

■映像関連の著作物の売買、譲渡、貸借、交換(ゲームソフトやビデオソフトなど) ■中古車、不動産、携帯電話・PHS・ポケベルなどの売買 ■特定の個人、団体などへの誹謗中傷、プライバシーの侵害にあたるもの ■公序良俗に反するもの ■企業などの情報と判断できるもの、または予想されるもの ■読者や掲載者に不利益な状況を生み出すと予想されるもの ■編集方針や編集部の判断で掲載できないもの ※その他具体的な内容については「クロスマーケット」をご覧ください。

●注意!●

■締め切り日に間に合えば、必ず掲載されるというわけではありません。やむおえず次号送りになる場合や、不採用になる場合もあります。 ■掲載時には、事前に郵便か電話でご連絡いたします。 ■「自分が送った情報の内容を変更したい」「やっぱりキャンセルしたい」ということはできません。 ■どの号に掲載されるのか、送った封筒は届いたのか、不採用になった理由についてはお答えできません。 ■応募後、2カ月以上経過しても編集部から何も連絡がない場合、諸事情で不採用となったか何らかのトラブルで編集部に届いていないと判断してください。不採用の場合はお預かりしている料金も返却いたします。

以上のことを、すべて了承した上で申し込みください。

宛 先

〒101-8935 東京地千代田区神田神保町1-26 株式会社新声社 「クロスマーケット」掲載希望係

締切:毎月5日ごろ

※5日到着分まではその月に発売される号の掲載候補ですが、都合により次号以降になる場合もあります。

■発行 株式会社新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26

★X-MARKETにご応募する際に、この券を同封していただくと、一枚につき1000円分割引させていただきます。→

クーポン券
1000円割引

キリトリ

X-MARKET応募用紙

※原寸コピー可。掲載希望の方は必ず同封してください。

■掲載サイズ(AからDまでのいずれかにマルをつけてください) A・B・C・D

■掲載ジャンル(ジャンルのいずれかの1つ、数字にマルをつけてください)
①ゲーム全般 ②アニメ、特撮など映像メディア全般 ③コミック ④同人誌 ⑤コスプレ ⑥模型関係 ⑦トレーディングカード ⑧声優、芸能 ⑨パソコン ⑩その他

■掲載内容(募集している内容についてどれか1つの数字にマルをつけてください)
①売ります(ゆずります) ②買います(ゆずってください) ③友達募集 ④会員募集 ⑤交換 ⑥原稿執筆(します&募集) ⑦私(達)に注目して ⑧その他

■キャッチタイトル 掲載内容をひとことで(10文字以内)

■都道府県名　■性別 男・女　■年齢 歳

■学年 小・中・高・大 年生　■職業

■連絡先アドレス(38文字以内)

ダイレクト・転送サービス(どちらかにマルをつけてください)

■本文(A:住所や電話番号など連絡先込で59文字まで B:150文字まで C:53文字まで D:166文字まで)

■公開用氏名(10文字以内)

住所 フリガナ
〒□□□-□□□□

氏名 フリガナ

電話番号 ( ) ―

※掲載サイズ料金分の郵便為替を入れましたか? 最後に必ずご確認ください。

編集部チェック用


闘いが俺を強くする。
©SNK 1998
NEOGEOはSNKの商標です。


NEO GEO
The Future Is Now
SNK
サウスタウンに新たな参戦者[THE NEWCOMERS]現る!
RB2
THE NEWCOMERS
REAL BOUT 餓狼伝説 2
シリーズ最新作『リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS』、ネオジオに登場!!



●**プラサカプコン(富津店)**〒299-12千葉県富津市青木124-1【イオン富津ショッピングセンター内ゲームコーナー】●**プラサカプコン(横須賀店)**〒238神奈川県横須賀市若松町2-30-0100【モアーズシティー内4F】●**プラサカプコン(相模原店)**〒229神奈川県相模原市中央1-3-9【アイワールド相模原店新館3Fゲームコーナー】●**プラサカプコン(座間店)**〒228神奈川県座間市ひばりが丘4-6207【座間ひばりが丘ショッピングセンター内ゲームコーナー】●**プラサカプコン(山室店)**〒939富山県富山市山室226-2【グリーンモール山室】●**プラサカプコン(高岡店)**〒933富山県高岡市駅南2-1-1【高岡サティ3F】●**プラサカプコン(魚津店)**〒937富山県魚津市上村木413アップルヒル2F【Y^2 FACTORY内ゲームコーナー】●**メルヘンランド(美濃店)**〒501岐阜県美濃市千畝2705番地1外31筆【美濃共同ショッピングセンター内ゲームコーナー】●**マジカルカプコ(豊田店)**〒471愛知県豊田市東山町1-5-1【グリーンシティ3Fゲームコーナー】●**キッズパーク(豊田店)**〒471愛知県豊田市東山町1-5-1【グリーンシティ屋上】●**キッズカプコン(青木店)**〒470-03愛知県豊田市青木町4-57【豊田第1共同ショッピングセンター内】●**メルヘンランド(弥富店)**〒498愛知県海部郡弥富町大字鯏浦字南前新田123【ウイングプラザバディー2Fゲームコーナー】●**プラサカプコン(アクティ)**〒547大阪府大阪市平野区長吉長原東1-2-61●**プラサカプコン(コスモタワー店)**〒559大阪府大阪市住之江区南港北1-14-16大阪ワールドトレードセンタービルディング・メールボックス番号224●**メルヘンランド(岸和田店)**〒596大阪府岸和田市土生町2-32-7【岸和田トークタウン2Fゲームコーナー】●**ビバ・サーカス(熊取店)**〒590-04大阪府泉南郡熊取町大字紺屋85【ニチイジャンボスクェア熊取店3Fゲームコーナー】●**プラサカプコン(AP店)**〒549大阪府泉佐野市泉州空港北1【エアロプラザ・タカシマヤ3F】●**ビバ・サーカス(桜井店)**〒633奈良県桜井市大字吉備542-1【トステムビバ桜井店内ゲームコーナー】●**メルヘンランド(可部店)**〒731-02広島県広島市安佐北区可部5-11-17【マルショク可部店ゲームコーナー】

シークレットファイルNEWS
ただいま《スターグラディエイター 2》を準備中です!!

募集中! ただいま、カプコンフレンドリークラブ(CFC)の会員を大募集中です。いまなら"オリジナルハンドタオル"がもれなくGETできます。
申込用紙のご請求 ●カプコンフレンドリークラブ事務局/TEL:06-948-0555
お問い合わせは… ●カプコンホームページ http://www.capcom.co.jp/まで

SULEPUTER
"セルピュータ"からサウンドトラック続々登場!!
『マーヴル VS. カプコン』オリジナル・サウンドトラック
98年3月21日発売!! <2,100円(税込)>

●好評稼働中!!● | **CAPCOM FAX 通信** FAX: 06-947-4540 最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!!24時間いつでも引き出せます。
<カプコンホームページ(インターネット)> http://www.capcom.co.jp/


CAPCOM®
3D SPACE AC
ここがオレ達の世界だ。
美麗、秒間60フレームの凄さを目撃する。
STAR GLADIATOR® 2
NIGHTMARE OF BILSTEIN
スターグラディエイター2
ナイトメア オブ ビルシュタイン
●集結。新キャラ12名を含む、総勢22名の英雄たちが新たな運命に立ち向かう。
●圧巻。洗練された光とサウンドのパワーが、美しく、熾烈な戦いを演出する。
●過激。キャラ独自の精神世界に相手を封印し一気に叩きのめす。「プラズマフィールド」
QSOUND
® QSound technology is protected by U.S. patent Nos. 5,105,462 and 5,208,860 and numerous foreign patents. QSound, Virtual Audio and the QSound logo are trademarks of QSound Labs, Inc.
Qサウンド®はQサウンドラブズ社の登録商標です。
画面は開発中のものです。
© CAPCOM CO., LTD.
1998 ALL RIGHTS RESERVED.
〈マーヴル VS. カプコン〉シークレットファイル取扱店 ●プラサカプコン(野幌店)〒069北海道江別市東野幌本町7-5【セリオ野幌2Fゲームコーナー】●ビバ・サーカス(柏村店)〒038-31青森県西津軽郡柏村大字稲盛幾世41【柏村ショッピングセンター内ゲームコーナー】●ビバ・サーカス(本荘店)〒015秋田県本荘市出戸町字岩淵下18【ジャスコ本荘店1Fゲームコーナー】●カプコサーカス〒950新潟県新潟市大形本町1-1716-1【ジャスコシティ新潟東内ゲームコーナー】●カプコステーション(三条店)〒955新潟県三条市須頃3-58【コメリ三条店内ゲームコーナー】●マジカルカプコ(三条店)〒955新潟県三条市本町3-7-6【まるよし本店5Fゲームコーナー】●カプコステーション(十日町店)〒948新潟県十日町市大字山本字谷内836【シルクモール内ゲームコーナー】●メルヘンランド(見附店)〒954新潟県見附市学校町1-615-1【ライオンドー見附店1Fゲームコーナー】●メルヘンランド(白根店)〒950-12新潟県白根市字白根2793【ライオンドー白根店2Fゲームコーナー】●マジカルカプコ(佐和田店)〒952-13新潟県佐渡郡佐和田町長木字腰前783【ホームセンタームサシ佐和田店内ゲームコーナー】●プラサカプコン(黒埼店)〒950-11新潟県西蒲原郡黒埼町山田428-2【黒埼ショッピングセンター内】●メルヘンランド(分水店)〒959-01新潟県西蒲原郡分水町大字笈ヶ島4978-1【分水パコ1Fゲームコーナー】●メルヘンランド(十日町店)〒948新潟県十日町市旭町【ライオンドー十日町店1Fゲームコーナー】●マジカルカプコ(取手店)〒302茨城県取手市取手2-8-8【取手赤羽ビル1F】●メルヘンランド(岡部店)〒321栃木県塩谷郡藤原町大字大原1402【ホテルニュー岡部内ゲームコーナー】●メルヘンランド(会津店)〒965福島県会津若松市中町4-36【ライオンドー本店4Fゲームコーナー】●ビバ・サーカス(船引店)〒979-43福島県田村郡船引町字原田14【船引パーク内ゲームコーナー】●メルヘンランド(ホテル東急店)〒279千葉県浦安市舞浜1-7【東京ベイホテル東急3Fゲームコーナー】●プレイタウン(サンルート店)〒279千葉県浦安市舞浜1-6【サンルートプラザ東京1Fゲームコーナー】●ビバ・サーカス(茂原店)〒297千葉県茂原市高師1735【茂原ショッピングプラザアスモ2Fゲームコーナー】
株式会社カプコン®
<AM事業本部>
●本　社／〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒163-0266 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階)
<カプコンソフト情報>
大阪／(06)946-6659　東京／(03)3340-0718　札幌／(011)281-8834
仙台／(022)214-6040　名古屋／(052)571-0493　広島／(082)223-3339
松山／(089)934-8786　福岡／(092)441-1991
※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

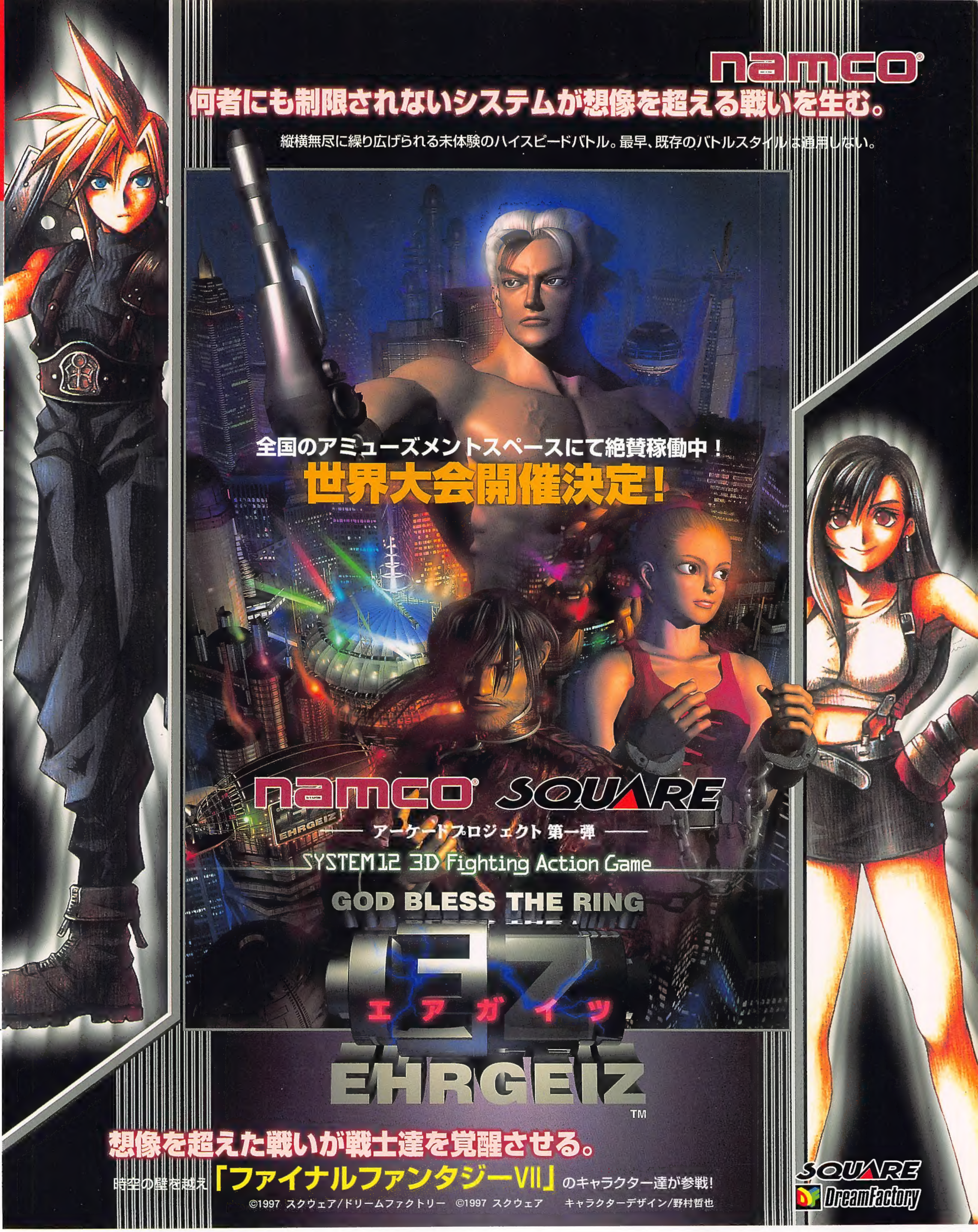
ゲーメスト

April 1998 4.15 No.219

平成10年4月15日発行(毎月2回、15日、30日発行)
第13巻第10号通巻219号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

発行人●加藤　博　編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社　〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26
☎03(3293)9321

定価510円 本体486円 送料140円



雑誌22443-4/15 ©1998 SHINSEISHA INC. Printed in Japan T1122443040517